5/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6000/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-

Braybrooks Tierleben

FIRE & ICE

Amiga im Aufwind: der Jump'n'Run-Knüller schon getestet

Aufgetischt

FANTASY-FUTTER

- SSI packt aus
- Neues vom Lemmings-Macher
- High-End-Action auf dem Super NES

Microprose hebt ab

STÄHLERNE SCHWINGEN

F-15 III, B 17, Harrier & Co.

Männer, Mädchen & Motoren

TEMPORAUSCH

Gib Gummi: die besten Rennspiele im Vergleich

Spielvergnügen total!

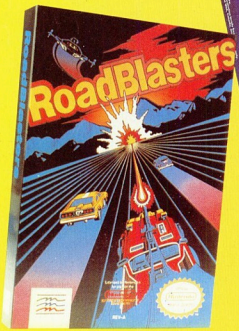
MINDSCAPE

The Professionals in Video Game Creation

MINDSCAPE
INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 10A
W-4044 KAARST 2

GAUNTLET™2, der absolute Arcade-Hit.

NEU! PAPERBOY™2
Noch rasanter, noch spannender.



ROAD BLASTERS™
Vermeiden Sie jeden Zusammenstoß mit allem, was Ihnen entgegenkommt.
50-Level-Non-Stop-Action.
Nur einer kann gewinnen ...

CAPTAIN PLANET™
Die preisgekrönte TV-Spiel-Show macht aus der Rettung der Erde ein faszinierendes Abenteuer.
Jetzt sind Sie dran ...

intern

Endstation: Andrew Braybrook von Graftgold schaute einen Tag in der Redaktion vorbei.

Frühjahrsoffensive

Reisezeit für Redakteure: Diesmal haben sich Michael und Martin aufgemacht, einige deutsche Softwarehäuser zu besuchen, um die Zukunft des "deutschen Spiels" zu ergründen. Während allerorts über die Nichtexistenz des "deutschen Films" gemosert wird, sieht's bei den Spielen deutlich besser aus. Bundesweit sind Programme in der Mache, die den Vergleich mit hochwertigen Spielen aus Amerika, Japan oder England nicht scheuen müssen. Auch wenn diese Ausgabe mit deutschen Entwicklungen der "Next Generation" nur zart durchsetzt ist, dürft Ihr Euch in den nächsten Monaten auf erstklassige Software "Made in Germany" freuen.

Kultprogrammierer Andrew "Uridium/Paradroid/ Rainbow Islands" Braybrook hat sich glücklicherweise einen Besuchstag ausgesucht, an dem alle Redakteure im Büro weilten — wer läßt sich schon dessen neuestes Werk *Fire & Ice* durch die Lappen gehen. In unserem dreiseitigen Mammuttest ab Seite 36 klären wir Euch detailliert über Stärken und Schwächen des potentiellen Superhits auf. Aufklärung englischer Art beschert uns diesen Monat erstmals Eva Hoogh, die für Brancheninsider keine unbekannte ist. Nachdem sie den Redakteursjob vor einigen Monaten an den Nagel gehängt hat, arbeitet sie zukünftig als freie Journalistin auch für *POWER PLAY*. In ihrem ersten Bericht bringt sie uns ein neues High-End-Softwarehaus aus England näher, das sich vorgenommen hat, in den nächsten Jahren die Spielewelt zu erobern. Zu lesen auf Seite 22.

Pole Position: Die neue *VIDEO GAMES*, Deutschlands einzige unabhängige Videospielezeitschrift, liegt ab dem 6. April am Kiosk.

Kurswechsel: Eva Hoogh arbeitet künftig als freie Journalistin für die *POWER PLAY*.

Abschließend noch ein Hinweis in eigener Sache: Für Videospieler haben wir einen Leckerbissen parat. Seit dem 6. April liegt die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins *VIDEO GAMES* am Kiosk.

Einen belesenen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

126
Temporausch: Der große Rennspiel-Vergleichstest

60
Touchdown: John Madden Football für Amiga

Aktuell

Editorial	3
■ SSI-Story	8
■ Zu Besuch bei Microprose	14
Pressekonferenz von Electronic Arts	16
■ DMA-Design: Neues vom Lemmings-Macher Dave Jones	18
Neue Spiele von Gremlin Graphics	20
Humans: Wunderwelten von Mirage	22
Schnipsel aus der Softwareszene	26

Rubriken

Hitparaden	30
So bewerten wir	34
Pixelpracht	152
Compilation Corner	24
Nippon Corner	151
3-Sat-Corner	125
Musik, Bücher, Filme	160
Leserbriefe	61
Clubecke	154
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	108
Inserentenverzeichnis	163

Unter der Lupe

■ Die besten Rennspiele im Vergleich	126

Computerspieletests

Alcatraz	44
Arena	115
Bug Bomber	120
Bushbuck	54
Crime City	114
■ Fire and Ice	36
Global Effect	56
Go	120
Imperator	58
Indy Heat	113
John Madden Football	60
Killerball	114
Kings Quest 5/CD-ROM	53
Locomotion	40
Maddog Williams	42
No Buddies Land	40
Patton Strikes Back	58
Race Drivin'	112
Roger Rabbit	42
Shuttle-Simulator	47
Sim Ant	122
Son Shu Si	44
Soul Crystal	54
Space Crusade	48
Space M.A.X.	46
The Taking of Beverly Hills	120
Ugh!	41
Ultima 6	115
Zack	120
Kurztests Computerspiele	
Super Space Invaders, Red Baron	122
Fireteam 2000, Vroom	122

Videospieletests

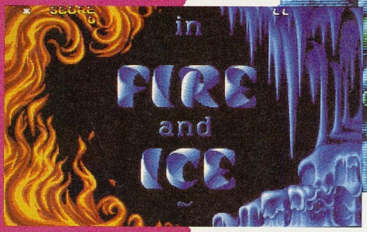
Buck Rogers	144
Exhaust Heat	140
Exile	144
F1 Circus	134
F1 Grand Prix	134
Kid Chameleon	145
Rocketeer	147
Smash TV	140
Soulblader	238
■ Super Contra	136
Super Wrestlemania	141

46
Space M.A.X.: Wir bauen uns eine Raumstation

Undead Line	146
Warsong	142
Wonderboy 5	146
Y's 3	147
Kurztests-Videospiele	
Super Fire Pro-Wrestling, Raiden	148
Baast Warriors, Fighting Masters	148
Neo Geo	149
Handheld-Corner	
Asteroids, Monopoly	154
Beetlejuice, Fighting Simulator	154
Super Skweek, Prince of Persia	158
Sagaia, Berlin Wall	158
Q*Bert, Elevator Action	159
Hook, Mega Man 2	159
Tiny Toon Adventures	159
Adventure Island, Ramparts	159

Powertips

Computerspieletips	
Alien Breed	86
Birds of Prey	74
Black Gold	70
Blues Brothers	86
Celtic Legends	80
Civilization	86
Eye of the Beholder II	70
F-29 Retaliator	70
Fascination	75
Formula I Grand Prix	82
Heimdall	78
Hudson Hawk	77
Mad TV	78
Mad TV	83
Mega-lo-Mania	88
Nova 9	80
Robocod	75
Sim Ant	74
Starbyte Super Soccer	78
Steigenberger Hotelmanager	80
The Final Figth	70
Utopia	77
Dr. Bobo antwortet	
Fate — Gates of Dawn, Ranx, Super Mario World, The Immortal, The Simpsons, Spellcasting 101, Die Antwort zu Shining in the Darkness, First Samurai, Die Antwort zu Castle Master	89
Die Antwort zu Countdown, Die Antwort zu Conquest of Camelot, Black Crypt, Die Antwort zu Police Quest I, Final Fantasy Legend 2, Leisure Suit Larry 3, Dragonflight, Mechwarrior, Great Courts II	90
Videospiele Tips	
Final Fantasy Legend 2	92
GG Aleste	93
Home Alone	96
Nemesis	94
Ninja Gaiden	92
Roger Rabbit	95
Rolling Thunder	95
Skweek	95
Super R-Type	92
Tip aus der Redaktion: Zelda 3	96
Toejam & Earl	94
Turrican	95
Viking Child	96
Clue Books	
Gateway to the Savage Frontier	98



36

14

126

Titelthemen

36

Da kichert der Coyote: Fire and Ice

92

PC VGA
▪ Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.
AMIGA
B.A.T. II
The Latest Creation From
COMPUTER'S DREAM™
A Thrilling Role Playing Adventure
PC VGA
▪ B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.
ATARI ST
▪ Ein komplettes Planetensystem in 3D.
PC VGA
▪ Und zusätzlich drei Arcade-Games...
PC VGA
▪ Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox.
UBI SOFT
Entertainment Software
RUSHWARE
Online with the brand
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG

▪ Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.

BAT II

The Latest Creation From

COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure

▪ B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.

▪ Ein komplettes Planetensystem in 3D.

▪ Und zusätzlich drei Arcade-Games...

▪ Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox".

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Rush with the Best

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG

Die *Dark Queen of Krynn* ist mal wieder ganz schön sauer (MS-DOS/VGA)

Wie gewohnt präsentiert sich auch das neue Spiel der *Krynn*-Saga im bewährten Grafikgewand (MS-DOS/EGA)

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

Pünktlich wie ein Schweizer Uhrwerk präsentiert das amerikanische Softwarehaus SSI im gewohnten Halbjahresrhythmus die neusten Rollenspiele für die kommende Saison.

Angst, daß Ihnen der Spielestoff ausgeht, müssen Computerrollenspieler nicht haben. Dank der planmäßigen Verlängerung des Lizenzvertrages zwischen dem Softwarehaus SSI und dem Rollenspielgiganten TSR geht den SSI-Programmieren der Nachschub — zumindest in den nächsten fünf Jahren — nicht aus. Schwerpunkt der künftigen Rollenspielschwemme liegt natürlich in der Fortsetzung der beliebten AD&D-Spiele. So werden nicht nur alte Serien (wie z.B. die *Krynn*-Saga) fortgeführt, sondern es sind schon jetzt ein paar neue Szenarien, sowie neue Spielsysteme in Arbeit.

Das erste Spiel, das in den nächsten beiden Monaten erscheinen wird, ist die Fortsetzung zu *Gateway to the Savage Frontier*. Das Programm *Treasures of the Savage Frontier* schließt nahtlos an das Erstlingswerk aus der *Savage Frontier*-Reihe an. Wie aus dem Vorläufer und den älteren Titeln gewöhnt, steuert Ihr auch in *Treasures* eine sechsköpfige Heldencrew. Am bewährten AD&D-Computerspielsystem wurde nur wenig gefeilt. Aus den bekannten Fantasyrassen (Zwerge, Elfen, Menschen) bastelt Ihr Euch eine Wunschgruppe zusammen und führt diese dann per Tastendruck oder Mausklick durch 3-D-Städte oder Dungeons. Eine Übersichtskarte des Landes taucht immer dann auf, wenn Ihr einen Ort, z.B. eine

Wird natürlich fortgesetzt: Die *Eye of the Beholder*-Rollenspielreihe (hier der zweite Teil) (MS-DOS/VGA)

Die Qual der Wahl: Im Gegensatz zu den Vorgängern werden die Kämpfer-Icons schön übersichtlich angeboten.

Dann kennst Du unsere Auswahl noch nicht.

Du glaubst, Du hast schon jeden Screen gesehen, jede knifflige Lösung gefunden, jeden High-Score erreicht? Das kann nicht sein. Es gibt noch jede Menge toller Video-Abenteuer, die Du nicht kennst. Du findest sie in jedem TOYS"R"US-Fachmarkt. Wir haben eine riesige Auswahl an Video-Spielen für die Systeme: Atari 2600, NES, Game Boy, Sega Master System, Sega Mega Drive, Sega Game Gear und Lynx II. Beim nächsten Trip in die Action-Welt der Video-Spiele solltest Du unsere Auswahl an neuen Spielen unbedingt entdecken. Viel Spaß auf dem Weg zum High-Score.

DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

YOUR BEST GAMES:

64 | AM | ST | PC | CD | Mac

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1 MB?		49	.....	neu!
(ftr fast alle guten Games unbedingt nötig!)				
SoundBlaster Card v2.0				299
SoundMan Card (voll AdLib)				249
(dazu 2 Games + 2.4W Boxen + Kopfhörer!)				
Joyst. Prof. Similar.-Yoke 2000			189	
20 Lost Treasures of Infocom			135	
A.G.E. 3D Adventure		77	77	90
Abandoned Places		81	81	81
ABC Sports Winter Games		85		85
Adv. Tactical Air Command		81	81	81
Air Support				77
Airbus A320 Lufthansa FS	108	108	108	
Another World		65	65	77
B-17 Flying Fortress		97	97	97
B.A.T. 2		81		85
Battle Isle		77		97
Black Gold	41	73	73	81
Black Sect		73	73	90
Bomber Bob		85	85	85
Bride of Dracula	41	73	73	
Buck Rogers 2	81	81		81
Bundesliga Man. Profess.		73	73	77
Cardaxx		65	65	73
Celtic Legends		77		85
Chessmaster 3000				77
Civilisation		90		99
Conquest Long Bow		97		95
Conquestador	57	77	77	77
Crime City Adv.		80		80
Das schwarze Auge		69	69	77
Die Harder (DH2)		77	77	77
Discovery - Steps of Columbus		77		77
Drift KPO		85	85	85
Dune SciFi		81	81	81
Dynablaster / Bomber Man	57		85	
Elvira 2 - Jaws		85	85	90
Epic Goldrunner 3D		68	68	81
Eternam		97	97	108
Eye of Beholder 2 (LoD)		85	85	85
Falcon F16 Mk II v3.0		89		104
Fighter Duel FlySim (0-Modem)				97
Fire & Ice		97	97	
Flag		77	77	85
FM3 Footb. Manager 3	45		73	
Fort Apache		85	85	85
Free D.C.		97	97	105
F35 FlightSimulator 5				105
G-Loc R360 Mk 2 FS	42		73	73
Gates of Dawn Pilot			81	
Gobliiins		69	69	69
Godfather - Der Pate 3	43		77	77
Grand PrixF1 (Microprose)		85	85	85
Hand of St. James		77	77	77
Hawk F5 Birds of Prey		89		90
Heart of China		85		92
Heimdall		77	77	85
Hook	43		69	69
Hot Rubber Race	41		65	65
Hotel-Manager Steigenberg	57		57	65
Indiana Jones 4 Fate				85
Indy Heat	39		65	65
J. White Whirlwind Snooker		77		77
Jimmy Connors Tennis		85		85
Jules Verne Space 1889		77	77	90
Kings Quest 5		95	108	108
Leisure Larry 5		85	97	95
Lethal Weapon	43	73		73
Lotus Esprit Challenge 2		73		73
Lure of Temptress		97	97	108
Mad TV		81		95
Manchester Utd. 2 Euro	45		69	69
Mega Fortress B52 Old Dog			89	
Mega Twins		65		65
MegaLoMania		78		78
MegaTraveller 2 Ancients		95		95
Might & Magic 3		73		89
Moonstone		77	77	
Paragliding		81		81
Pools of Darkness	81	81		81
Populous 2		77	77	77
PrcFlight Tornado Simul.		99		99
Red Baron WW I		85	97	92
Riders of Rohan		73	73	97
Road to Final Four		77		77
Robin Hood		65	65	77
Robocop 3		65	65	77
Rocketeer		85		85

© ID

...und dazu die 7 Funtastic-Punkte: Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt! Bei vollen 7 •Punkten gibt es für Sie die starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

Saint Thomas		81		97
Samurai - Way of Warriors		73	73	73
Secret Monkey Island 2		97		97
Shadowlands		81	81	81
Shanghai 2		81	81	97
Sim Ant	108		108	
Space Ace 2		85	85	95
Space Quest 4		99		95
Space Shuttle Similator		95	95	122
Special Forces (Airborne 2)		85	85	97
Star Trek 5 25th An		65	65	65
Starbytes Best No. 1	73	73	97	81
Strike Commander		73		97
Super Space Invaders	41	69	69	77
SuperSoccer	41	69	69	73
Team Yankee 2 Pacific		81	81	95
Teen.M.Turtle Ninja 2	41	81	81	81
The Adams Family	43		73	73
The Chaos Engine		73		73
The First Samurai	49	81	81	81
Tip Off Basketball		65	65	73
The A-Train				98
Tins the Fox	42	68	68	73
Tornado (ComPilot2)	73	92	92	92
Transatlantic		73		73
Traps & Treasures		77	77	85
Treasures Savage Frontier		81		81
TV Sports Rollerbahes		81		95
Twilight 2.000		95	95	99
Ultima 3D Dungeons				105
Ultima 6		69	77	
Ultima Trilogy 2: U4,5,6			77	99
Ultima 7 (2MB HD)				97
Ultima: The Underworld				105
W. Gretzky 2 Canada Cup		65	65	77
Wargate		73		73
WingCommander 2				97
Wizardry 7 Crusaders		89		89

VERY NICE PRICES

10-SpieleSuperMix	129	219	219	219
3D Construct.Kit + Video	37	87	87	110
Börsenfieber	48	68	68	68
F19 Stealth Fighter		75	75	88
F19FlightSimul. 2	75	75	75	60
Flight of the Intruder F.o.U.		69		69
Gods		90		85
Grandstand Sport Sammlg.	50	71	71	
Hill Street Blues		63	63	63
Leisure Larry 3		85	85	88
Lemmings 1		60	58	79
4-1 Tank Platoon	81	81	81	99
M.U.D.S. Mud Sports		68		75
Maniac Mansion		68	68	68
MegaTraveller 1		68	68	83
Mercenary	38		60	
Mig29 Fulcrum 1		83	83	83
Nam 1965/1975		54	54	66
PGA TourGolf		60	60	60
Secret Silver Blades	60		68	60
Secret Service		79	79	83
SimCity + Populous		68	68	68
Speedball 2	38		68	83
Spirit of Adventure	41		64	73
Supernacy	48		71	53
TD2 TestDrive 2 Collect.	63		63	85
UMS Univ.Milit.Simul. 2		75	75	90
Wolfpack		68	68	95
Zak McKracken	53		68	68

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt, ausführlich getestet und gut bewertet wurden. Dann natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten Jahre vorbestellt. Sehen, bzw. Monate angeblich. Bitte jetzt schon mal reservieren - sie wissen ja: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig an Ihre Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Ihr Ihnen Ist Amiga / Atari ST / PC / Mac

Alle Preise, Angaben, Preise ersetzt: 12. 3. 92 Irrtum / Änderung / Teilfieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. **Die vollständige Auswahl**
2. **Jeder Preis ok., ohne Ausnahme**
3. **Kunde-ist-König-Service**

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Beistell-Maschine abends & Sa - So.

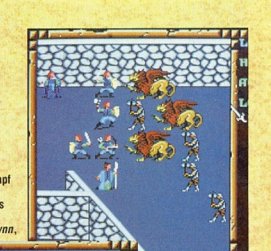
Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Serven Austria, Grazer Schwyz, Ciao Italia - **Wir versenden täglich auch ins Ausland:** (+14% ds.St., »Nachnahme-Versandkosten, (oder per Post-Baranweisung + 12.- Versand)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldg.)!

preview



Der taktische Kampf darf bei beiden nicht fehlen: Links das Gemetzel bei *Dark Queen of Krynn*,

rechts die Schlacht bei *Treasures of the Savage Frontier*

Stadt verlaßt. Auch an dem taktischen Kampfsystem wurde kaum etwas geändert. Wie im Vorgänger wird bei einem Kampf auf eine isometrische Ansicht umgeblendet. Hier zieht Ihr rundenweise jede Eurer Figuren einzeln oder faßt den Computer die Steuerung des Kampfes übernehmen. Soweit nichts Neues in der AD&D-Spielelandschaft. Bei *Treasures of the Savage Frontier* wurden nur die Grafiken nochmals überarbeitet und die Monsterbildchen, diverse Zwischensequenzen, der Kampfschirm und die Dungeons erstrahlen in verfeinerter VGA-Pracht.

Neben der Fortsetzung zur *Savage Frontier*-Reihe steht ein weiteres Serienprogramm auf der Liste der Spiele, die demnächst erscheinen. Die *Dark Queen of Krynn* sucht alle Veteranen der *Krynn*-Serie heim (mittlerweile ein echter Oldie). Die Reihe nahm mit *Champions of Krynn* vor rund vier Jahren ihren Anfang. Auch im neusten *Krynn*-Werk hat sich nur wenig an dem generellen Erscheinungsbild der AD&D-Rollenspiele geändert. Die Sechsertruppe wurde ebenso beibehalten, wie die überarbeitete VGA-Grafik, die 3-D-Dungeons und das taktische Kampfsystem. Dem Fortsetzungscharakter wurde wie in *Treasures of the Savage Frontier* der Schwierigkeitsgrad angepaßt. Neuerschaffene Figuren fangen gleich mit einem höheren Einstiegs-Erfahrungslevel an und müssen sich mit einem erweiterten Zauberspruchrepertoire mit noch ekligeren Monstern herumschlagen.

Neu im Rollenspielekabinett ist *Tales of Magic*, dessen Fertigstellung noch in weiter Ferne liegt. Ungewöhnlich genug: *Tales of Magic* hat rein gar nichts mit den Advanced Dungeons & Dragons-Spielen zu tun, sondern entpuppt sich als eigenständiges Programm. Einzige Gemeinsamkeit zwischen dem Neuling und der berühmten Kollegenreihe: Die *Tales of Magic* sind ebenfalls als Trilogie ausgelegt. Schafft es der Erstling in die Charts und erringt die Spielergunst, steht weiteren Programmen nichts im Wege.

Neben dieser Eigenentwicklung setzt man bei SSI weiterhin auf Altbwährtes. Schon jetzt kummelen die ersten Designer an den Dungeons zur AD&D-Grafiksaga *Eye of the Beholder 3*, sowie zwei neuen Szenarien, die noch in diesem

Jahr erscheinen sollen. Auf dem Plan der Rollenspielstrategen befindet sich nicht nur eine Umsetzung der Gruselvorlage *Ravenloft*, sondern eine Computerversion der AD&D-Sience-fiction-Reihe *Spelljammer*. Die beiden zuletzt genannten Serien sollen nach letzten Informationen auf den bisher bewährten Computerfassungen der Fantasyspiele basieren.

Ein brandneues Spielsystem, das übrigens hier in Deutschland ersonnen wurde, wird *Citadel* bieten. Das Programm, das eine weit entfernte Gegend der Forgotten-Realms-Welt zum Schauplatz hat, ist zwar bereits fertig, wird aber momentan grafisch ordentlich aufgebohrt. In *Citadel* wird die Umgebung der Party fast ausschließlich in einer isometrischen Perspektive gezeigt. Die Bildschirmtexte sind natürlich, wie bei den anderen Spielen auch, komplett in Deutsch. Bei *Treasures of the Savage Frontier* und *Dark Queen of Krynn* sorgt erneut die Firma Softgold für die Übersetzung. Die Bildschirmfotos unserer Vorabfassungen sind allerdings noch in Englisch. Erscheinungstermine für die einzelnen Spiele standen zur Zeit noch nicht fest. Sicher ist aber, daß alle Programme sowohl für PC als auch für den Amiga (1 MByte) erscheinen. *mh*

Dungeons Drahtlose

Wer es leid ist, solo am Monitor seines Computers auf Monster und Schatzjagd zu gehen, kann im Kreise einer Gruppe die originalen Brett-, oder besser "Table-Board"-Versionen der AD&D-Serie spielen. Anstelle des Computers übernimmt bei einer Runde menschlicher Spieler ein "Spielmeister" die Führung durch die Fantasywelten. Anstelle eines Spirites auf dem Bildschirm, übernehmt Ihr "selbst" Euren Part als Held in einer solchen Runde und schlüpft in die Haut eines Kriegers, Magiers oder Priesters. Die hochkomplexen und extrem detailliierten Welten, die Ihr besuchen könnt, werden in einem umfangreichen Regelwerk bis auf den I'tupf erläutert. Aber keine Bange: Trotz ellenlanger Tabellen, monströser Bücher und einem Haufen Rechnerei kommt der Rollenspielspaß nicht zu kurz. Besonders die von den Mitspielern eingebrachte "lebensnahe" und vom Leiter gelenkte Phantasie, machen den Reiz eines solchen Fantasyabends aus.

Als zwei Beispiele aus dem reichhaltigen Angebot der AD&D-Brettspielpalette dienen hier das *Forgotten Realms Campaign Set*, das nicht nur ein umfangreiches (96 Seiten) Handbuch für die Spieler, sondern auch das passende Meisterhandbuch enthält. Weiterhin in der Box enthalten: Verschiedene Tabellen und mehrere farbige Landkarten, in denen die Abenteuer stattfinden können. Für ungeduldige Naturen befinden sich in dem Set gleich zwei kleine Mini-Adventures zum sofortigen Loslegen.

Spielern, die sich lieber im Weltall mit fiesen Aliens schlagen, sei die AD&D-Reihe *Spelljammer* ans Herz gelegt. Diese Serie, die übrigens als Computerversion zur Zeit in Vorbereitung ist, verquickt die AD&D-Fantasyelemente mit einem Hauch "Star Wars". Statt auf einer Märcherwelt spielen die meisten *Spelljammer*-Abenteuer im tiefen Weltall, auf Asteroiden und fernen Planeten. Da dürfen selbstverständlich auch zünftige Raumschlachten nicht fehlen. In der abgebildeten Packung befindet sich neben den beiden obligatorischen Handbüchern für Spieler und Meister ein Haufen Landkarten, Raumschiffs-Datenblätter sowie eine Hex-Feldkarte der näheren Galaxis. Beide Spielsets sind (zur Zeit) allerdings komplett in englischer Sprache.

Wer des Englischen nicht ganz so gut mächtig ist, kann sich bei *Fantasy Produktions* in Düsseldorf oder bei *Welt der Spiele* in Frankfurt auch Rollen-, oder faktikspiele in Deutsch besorgen.

Auch ohne Strom steht einem Rollenspielvergnügen nichts im Wege: Man greift auf die Alternative aus Papier, Pappe und menschlichen Mitspielern zurück.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

international Entertainment

SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,- Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abondoned Places	69,90	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
Apydia	**68,90**	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
Battle Isle	**68,90**	Civilization	82,90
Black Gold	68,90	**Civilization dt.**	**89,90**
Bundesliga Man. Prof.	**68,90**	Die Kathedrale	81,90
Castles (e)	68,90	**Elvira Mistress 2**	**84,90**
Conquestator	72,90	**Eye of the Beholder 2**	**68,90**
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 engl.	89,90
Elvira Mistress 2	**69,90**	Gobliiins	68,90
Eye of the Behobter (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Flight of the Intruder	78,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Harpoon 2	84,90
Gobliiins	68,90	Heart of China dt.	84,90
Gods	59,90	Hyperspeed	92,90
Great Courts Tennis II	67,90	Indiana Jones 4	a.A.
Harlequin	59,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Heart of China dt.	78,90	Lemmings	72,90
Heimdall	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones 4	a.A.	Life & Death 2	68,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Links	78,90
James Pond 2	58,90	L'empereur	88,90
Jimmy White Snooker	69,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knight mare	68,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	**Monkey Island 2 dt.**	**84,90**
Leisure Suit Larry 5	78,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	58,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Pools of Darkness	72,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Railroad Tycon	82,90
Mad TV	**78,90**	Rogger Rabbit	74,90
Magic Pockets	59,90	Secr. Weapons o.t. L	84,90
Mega Lo Mania	72,90	Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Secr. Weap.O.L.P80	44,90
Monkey Island	74,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	**Sim Ant**	**78,90**
Populous 2	68,90	Sim Earth	86,90
Railroad Tycon	72,90	Special Force	78,90
Realms	68,90	**Star Trek**	**74,90**
Robocco 3	58,90	Terminator 2	72,90
Space Quest IV	**74,90**	Ultima 6+3,5"	74,90
Special Force	78,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	Uncharted Water	94,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss.D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
		WWF Wrestlemania	69,90

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	69,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		**Game Boy**	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Soumer R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
Game Gear		**Nintendo N.E.S.**	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	77,90
Master Gear Adapter	59,90	North + South	114,90
Sega - Master		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	**Atari Lynx**	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Spiderman (D)	89,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyperball	79,90

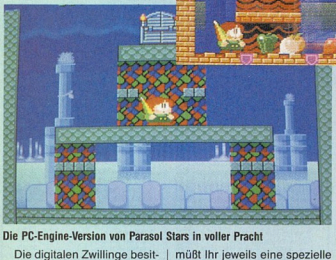
★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

PARASOL STARS

Die Regenbogeninseln sind befreit: Bub und Bob starten durch zu neuen Taten. Wir begleiten die fixen Burschen in ihr feuchtfröhliches Abenteuer.

Bub und Bob waren um unkonventionelle Monstervertilgungsmittel noch nie verlegen. Im Taito-Evergreen *Bubble Bobble* wurden ganze Märchenwelten mittels Blasenvorrat eingeseift und gereinigt. Vom putzigen Drachendasein befreit, ging der nächste Urlaub schnurstracks in die Südsee. Dort mußte das eifrige Geschwisterpaar in *Rainbow Islands* mittels magischer Regenbögen mehrstöckige Archipele von allerlei Spielzeugmonstern befreien. Keine Frage, daß die beiden nach getaner Arbeit einen wohlverdienten Urlaub antreten durften.

Endlich ist die Zeit des Müßiggangs vorbei: Unsere liebgewonnenen Kumpel müssen, ausgerüstet mit den neuesten Extrawaffen, wieder in Aktion treten: In Taitos *Parasol Stars* arbeiten die Pixel-Helden mit High-Tech-Regenschirmen. Ihr könnt Euch in Kürze davon überzeugen, ob auch in der Amiga-Umsetzung von Ocean der Regenschutz problemlos funktioniert. Diesmal verschlägt es Bub und Bob gleich in ein neues Planetensystem. Jede der acht Welten wird von einem schlimmen Motz drangsaliert, der uns sogleich seine feindlichen Horden entgegenschickt. Wie nicht anders zu erwarten, läuft die Monstervertilgungsaktion in recht niedlichen Bahnen ab.

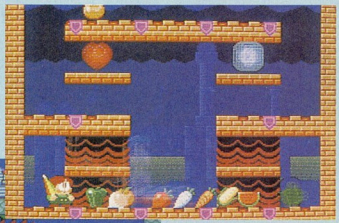


Die PC-Engine-Version von Parasol Stars in voller Pracht

Die digitalen Zwillinge besitzen als Waffe nur einen bunten Regenschirm. Mit diesem nützlichen Gegenstand werden ankrabbelnde Gegner paralysiert, aufgespießt und als Wurfgeschosse verwendet. Dermaßen gebeutelt verwandelt sich der arme Tropf in einen Bonusgegenstand und wird schnellsten von uns aufgesammelt. Für die spieltypischen Hauptgegner, wie gewohnt mit Niedlichkeitsbonus, müßt Ihr jeweils eine spezielle Beseitigungstaktik entwickeln. Allzuviel Zeit solltet Ihr Euch dabei nicht lassen: Wenn Ihr trödelt werden die Monsterchen rot vor Wut und wollen Euch besonders vehement ans Leder.

Jede der acht Welten besteht aus vier bis fünf Plattformabschnitten, die Ihr nacheinander abräumen müßt. Anfangs sind die einzelnen Etagen genau einen Bildschirm groß, später werden die Plattformen nach links und rechts gescrollt. Natürlich sind in *Parasol Stars* jede Menge Extras versteckt — Ihr müßt sie nur finden. Die ersten Levels der Amiga-Version machten einen famosen Eindruck. Die Grafik ist farbenprächtig, technisch gibt's nichts zu meckern und der Sonderklasse-Spielspaß der Vorbilder wurde annähernd erreicht. *vw*

Bubs neue Waffe ist ein Schirm (Amiga)



Ist der Bildschirm geschafft, gibt's als Belohnung Bonusfrüchte (Amiga)

Back to the Bubbles

Im Laufe ihres kurzen Bildschirmlebens haben Taitos Digitalhelden Bub und Bob schon einiges mitgemacht. In *Bubble Bobble* wurden sie kurzerhand in zwei Drachen verwandelt und mußten sich mühsam ihren Weg freischäumen. Danach wanderte man aus in ein Inselarchipel und rückte den Feinden mittels Regenbögen zu Leibe. Im aktuellen Teil endlich prügeln die beiden mit Regenschirmen um die Wette. Doch kaum haben wir uns mit diesen neuen Kampftechnik vertraut gemacht, schon veröffentlicht Taito in Japan den halboffiziellen Nachfolger für die PC-Engine: In dem fantastischen *Liquid Kid* kehren wir zurück zu den Wurzeln und bedienen uns wieder der bewährten Blasenwaffe. Nur sind die Kuller diesmal mit Wasser gefüllt und so besonders durchschlagkräftig. Man darf also gespannt sein.

Bubble Bobble (NES)

Rainbow Islands (Amiga)

Parasol Stars (PC-Engine)

Liquid Kid (PC-Engine)

Hinter dem Anschein eines niedlichen, harmlosen Tüftelspiels lauert ein Großangriff auf Ihre Gehirnzellen. Die verschlagenen Programmierer in den Kingsoft-Entwicklungslabors haben sich nicht zurückgehalten und eine Schnelldenker-Software

mit extrastarker Fesselkomponente vom Stapel gelassen: LOCOMOTION! Um die putzig herumtuckernden Lokomotiven vom Bahnhof zu Bahnhof zu geleiten, müssen Sie lediglich ein paar Mal lässig mit der Maus klicken und die Weichen stellen. Wenn aber zwei Loks gerade auf Kollisionskurs sind, ein weiterer Zug an derselben Schienenkreuzung in Wartestellung

verharrt und von hinten ein Geisterfahrer ohne ständige Zielanzeige naht, dann lernen auch Sie den Geschmack von lustvoller Panik kennen. Über 100 trickreiche Level und ein komfortabler Editor warten auf Sie – zeigen Sie uns, was Sie draufhaben und versetzen Sie Ihre Maus in Loco-Motion!

Amiga Plus: "... gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate" (Spielspaß 80 %). *ASM:* "Vom Spielkonzept her zweifellos originell! ... macht sehr viel Spaß". *Playtime:* "Brillantes Spielkonzept und hoher Grad an Motivation" (Gameplay: 90 %, Gesamt: 85 %). *Powerplay:* "Endlich mal wieder eine originelle Grübelpartie für Querdenker".

Erhältlich für:
IBM PC (EGA/VGA),
Amiga, Atari ST
C-64 Kass./Disk.

KINGSOFT

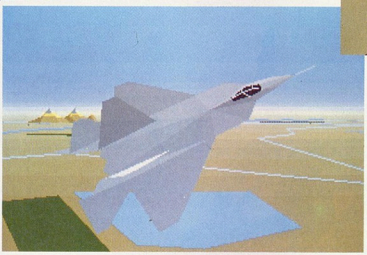
KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * TOYS "R"US * VOBIS

BOMBEN STIMMUNG

Microprose bleibt seinem Ruf treu. In den nächsten Monaten erscheinen gleich ein halbes Dutzend Simulationen der Flugprofis. Wir schauten uns die neusten Flieger für Euch an.



In der Außenansicht zu sehen: Die neuste High-Tech-Maschine, eine F-22, steht zu Eurer Verfügung (MS-DOS/VGA).

Etwas über eine Stunde Autofahrt von London entfernt liegt das kleine, lauschige, englische Städtchen Tetbury. Tetbury ist nicht nur wegen seiner landschaftlichen Reize berühmt, sondern auch der Sitz der Firma Microprose. In ländlicher Idylle werkeln mittlerweile rund 100 Leute an neuen Spielen, sorgen für den ordnungsgemäßen Versand der Programme und kümmern sich um den unvermeidlichen Verwaltungskram.

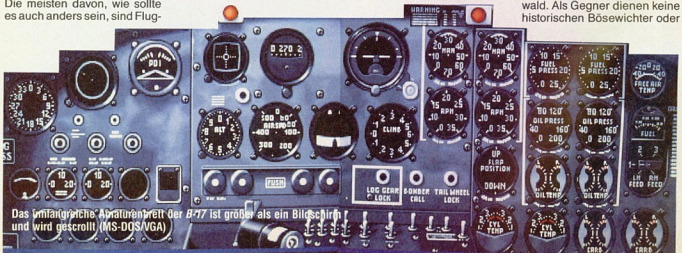
Unsere Flugfreunde Volker und Michael machten sich auf, den Simulationsexperten einen Besuch abzustatten. Gab's doch gleich gut ein halbes Dutzend neuer Spiele zu sehen, die zur Zeit in den Microprose-Labors entstehen. Die meisten davon, wie sollte es auch anders sein, sind Flugsimulationen. Allerdings öffneten die Microprose-Entwickler das eine oder andere geheime Softwareschatzkästchen mit zünftigen Überraschungen.

Die erste Simulation, die unsere beiden rasenden Reporter bestaunten, wird allerdings nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Das Szenario des **B-17**-Simulators ist selbst den Machern nicht mehr ganz geheuer. Ihr befehligt einen B-17-Bomber auf dem Weg nach Deutschland. Euer Auftrag in den verschiedenen Missionen: Bomben auf Fabriken, Nachschubwege und Ortschaften in Deutschland werfen. Um die tödliche Last sicher ins Ziel zu bringen, müssen unterwegs deutsche Jagdflugzeuge abgeschossen werden. Selbstverständlich fliegt Ihr nicht alleine, sondern eine gesamte Staffel von B-17 begleitet Euch. Unterwegs dürft Ihr jede Station innerhalb des Bombers selbst besetzen oder die Posten vom Computer übernehmen lassen.

Wahlweise fliegt der Bomberpilot einzelne Missionen, absolviert einige Trainingsflüge oder meldet sich für eine komplette Reihe aufeinanderfolgender Missionen. Grafisch präsentiert sich *B-17* in voller VGA-Pracht. Neben der ausgefüllten, und auf einem schnellen PC ziemlich fixen 3-D-Grafik, versüßen einige stilvolle VGA-Zwischenbildchen das Pilotendasein. Das größte Manko (und auch der Grund für das Ausklammern Deutschlands) des *B-17*-Programms: Ihr könnt nur den Bomber fliegen — das Umsteigen auf eine der deutschen Jagdmaschinen ist nicht möglich.

Weit weniger problematisch ist die Hintergrundgeschichte von **A.T.A.C.**. Der Schauplatz dieser Mischung aus Strategiespiel und Flugsimulation ist der kolumbianische Regenwald. Als Gegner dienen keine historischen Bösewichter oder

Paul Moodie ist der neue Marketingleiter von Microprose



Das umfangreiche Armaturenbrett der *B-17* ist größer als ein Bildschirm und wird gescrollt (MS-DOS/VGA)

Mit *A.T.A.C.* jagt Ihr an Bord von vier verschiedenen Flugzeugen finstere Drogenbarone (MS-DOS/VGA)

Sie entern wieder

Und es stimmt doch: Die Erfolgsstory der Pixel-Piraten aus dem Klassiker *Pirates* wird fortgesetzt. Ob das künftige Freibeuterwerk **Super-Pirates** oder einfach **Pirates 2** heißen wird, steht zur Stunde noch nicht fest. Allerdings munkeln die Microprose-Programmierer etwas von "CD-ROM" und "Weihnachten 92". Ein paar heftige, von einigen handfesten Argumenten unterstrichene Fragen von Michael, und die englischen Entwickler ließen die Katze aus dem Sack: *Pirates 2* wird wohl der erste Titel von Microprose sein, der die technischen Möglichkeiten der CD-ROM-Technologie ausschöpft und speziell für und auf CD entwickelt wird. Eventuell noch in diesem Jahr (Weihnachten) wird das Spiel, das in Amerika entsteht, erscheinen – für Nicht-CD-ROM-Besitzer soll es eine passende Diskettenfassung des Knallers geben – allerdings abgespeckt.

Nachrichten von Sid

Wohlbekannt und weltberühmt ist der Spieledesigner Sid Meier. Kräftiges Nachbohren bei den englischen Kollegen brachte leider nur folgendes zum Vorschein: Sid Meier arbeitet seit geraumer Zeit an einem neuen Spiel! Was genau dahinter steckt (eventuell ein "Super Civilization") konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Sobald es aber etwas neues zum Thema: "Was macht Sid Meier?" gibt, werden wir Euch informieren.

feindliche Länder, sondern finstere Drogenbosse. Als Oberbefehlshaber über eine stattliche Anzahl verschiedener Flugzeuge und Helikopter sollt Ihr den Drogenbaronen den Geldhahn zu drehen.

Neben Euren fliegerischen Fähigkeiten ist strategisches Geschick gefragt. Mit Bedacht und Sorgfalt müssen potentiel-

Der "Vater" des futuristischen Flugsimulators *A.T.A.C.* Steve Perry

le Ziele, zum Beispiel Nachschubwege, angegriffen werden. Schafft Ihr es, den Drogenhandel empfindlich zu stören, schlüdert der Chef der Gangster in die Pleite und gibt auf. So geschehen, könnt Ihr Euch dem nächsten "Opfer" zuwenden. Alles in allem warten vier Drogenbosse auf Euch, die sich mit allerlei High-Tech-Equipment gegen Eure Störversuche wehren.

Gespielt wird nach bekannten Simulationsregeln. Ihr sucht Euch auf einer Landkarte das künftige Ziel aus und fliegt eine von vier auswählbaren Maschinen (Düsenjäger und Hubschrauber) selbst in den Einsatz. Meistens ist Euer Flugzeug nicht allein am Himmel. Denn im Großteil der Missionen begleiten Euch computergesteuerte Co-Piloten. Die Umgebung ist, wie gewohnt, in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Die Detailfülle kommt zwar nicht an die topografischen Edelkarten eines *Falcon 3.0* heran, aber die zahlreichen Bodenobjekte, wie LKWs, Panzer, Schiffe und Häuser sind mit besonders viel Liebe konstruiert. *A.T.A.C.* gewinnt sicher nicht den Originalitätspreis oder die Medaille für hohe "Realitätstreue". Spielerisch wird's etwas simpler, aber nicht weniger spannend zugehen. Wer mehr über *Attac* wissen möchte sollte sich unser *PC-Sonderheft* anschauen. Auf der Diskette, die dem Heft beiliegt, befindet sich eine Demo von *Attac*.

Etwas akurater präsentiert sich die Simulation des Senkrechtstarters **Harrier**. Die Programmierer hatten nicht nur ein 1:1-Modell des Originalcockpits im Zimmer stehen, sondern laden regelmäßig Harrier-Piloten von einem na-

Top Secret!

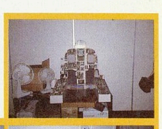
Obwohl die meisten gezeigten Spiele bei Microprose aus dem Simulationslager stammten, will sich die Firma nicht auf die Simulationsschiene festnageln lassen. So brodeln einige Geheimprojekte in der Spieleküche von Tetbury. Volker und Michael staunten nicht schlecht, als in einem abgelegenen Kämmerlein eine Schar englischer Programmierer den Schleier um ein Spiel namens **Haunted Haus** lüfteten. Unter diesem Arbeitstitel entsteht zur Zeit ein Gruselrollenspiel, das zumindest technisch für einige Aufregung sorgen sollte. In einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY* stellen wir Euch die grusligen Monster aus dem Spukhaus vor.

Eine weitere Überraschung erwartete unsere beiden Kollegen beim Anblick von **Jonny Crash** (ebenfalls nur ein Arbeitstitel). Mit diesem Spiel betritt Microprose die Adventurebühne. *Jonny Crash* wird eine Mischung aus humorvoller Sf-Story (*Space Quest* läßt grüßen) und einer Prise Fantasy. Spielerisch und grafisch orientiert sich *Jonny Crash* an den Programmen der Firma Sierra. Dank simpler Steuerung per Maus, spritziger VGA-Grafik sowie einem ausgefeiltem Soundtrack soll *Jonny Crash* den Kollegen der Zunft das fürchten lehren. Mehr zu Microproses Adventure-Helden in einer der nächsten Ausgaben.

Das A.T.A.C. Cockpit sieht dem Cockpit einer F-16 verdammt ähnlich (MS-DOS/VGA)

hen Flughafen zum Probefliegen ein. Kritik und Vorschläge der professionellen Flugexperten werden sofort in die digitale Tat umgesetzt. Viel zu sehen gab's vom *Harrier* noch nicht – einige frühe Flugstudien und die Pixel-Bilder verschiedener Gegner zaubertem die Entwickler von der Festplatte auf den Monitor. Der englische Wundervogel wird wohl erst gegen Ende des Jahres in die 3-D-Lüfte steigen.

Der absolute Flugknüller von Microprose dürfte jedoch das schon auf der CES-Show in Las Vegas vorgestellte **F-15 Strike Eagle 3** sein. Der High-End-Flieger stellt vor allem gewaltige Anforderungen an die Computerhardware. Unter einem 386er wird sich der dritte Teil der F-15-Reihe wohl kaum vom Boden abheben. Die Flugzeuge sind, ähnlich wie bei *Wing Commander*, in einer Mischung aus 3-D-Polygongrafik und Bitmap-Zeichnungen auf dem Bildschirm zu sehen. Bis wir uns von der Wirklichkeit überzeugen können, wird noch einige Zeit ins Land gehen. *mh*



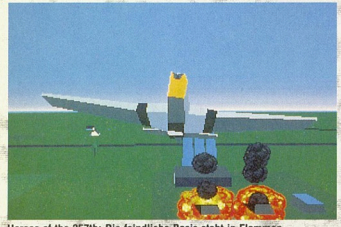
Stellten sich zum Phototermin: die Programmierer von *Harrier*, Adrian Scottney und Tim Walter

VON RITTERN UND HELDEN

Frühlingszeit — Spielezeit: Electronic Arts besuchte uns in der Redaktion und stellte die neuesten Softwareprojekte des Jahres vor.

HEREOS OF THE 357TH

Das amerikanische Fliegergeschwader "357th The Yoxford Boys" hat es im angelsächsischen Raum zu einiger Berühmtheit gebracht: Pilotenlegenden wie Chuck Yeager und Leonard "Kit" Carson haben hier erste Einsätze mit ihren P-51-Mustangs geflogen. So ist auch die Simulation *Heroes of the 357th* ganz den Erlebnissen dieser jungen Piloten gewidmet. Alle Missionen, die Ihr nachfliegen könnt, entsprechen tatsächlichen Begebenheiten im Zweiten Weltkrieg. So müßt Ihr z.B. alliierte Bomber eskortieren oder deutsche V1-Raketen über dem Kanal abfangen. In *Heroes of the 357th*, programmiert von der amerikanischen Firma "Midnight Software", werden die gleichen Programmroutinen benutzt, die Brent Iverson für seinen phantastischen *LHX Atack Chopper* entwickelt hat. Man darf also auf das endgültige Resultat gespannt sein. MS-DOS Besitzer können sich voraussichtlich Ende Mai in die Pilotenkanzel schwingen.



Heroes of the 357th: Die feindliche Basis steht in Flammen.

RAMPART

Rampart hat sich in kurzer Zeit zu einem der erfolgreichsten Automaten entwickelt (siehe auch Handheld-Corner). Tengens Geschicklichkeitsspiel liegt eine, wie könnte es anders sein, genial einfache Idee zugrunde: Jeder Mitspieler baut unter Zeitdruck eine Burg, setzt Kanonen auf die Zinnen und legt anschließend die Nachbarburg in Schutt und Asche. Besagte Nachbarn besitzen leider einen extrem nachtragenden Charakter und bomben fleißig zurück. Nach jeder Kanonade werden die restlichen Brocken beiseitegefegt und die Befestigungsanlagen wieder hochgezogen.

Leider bestehen die Mauerstücke nicht aus genormten Industrieteilen, sondern werden in unregelmäßigen Quadern, à la *Tetris*, angeboten. Wir müssen nun mit Maus oder Tastatur die einzelnen Stücke positionieren, drehen und einbauen. Nur wenn die Burgmauern komplett geschlossen sind, werden die Kanonen nachgeladen und eine neue Runde beginnt. Wer besonders fix mit Kelle und Mörtel umgeht, darf seiner Burg weitere Räume dazubauen und bekommt als Belohnung neue Kanonen. Bis zu drei Burgherren dürfen in der MS-DOS-Version, die im Mai bei Electronic Arts erscheint, um die Wette bauen. Natürlich kann man sich auch Ferngefechte via Modem oder Kabel liefern. Solospieler müssen die aufdringliche Armada einer aggressiven Seemacht in die Flucht schlagen. Andernfalls werden feindliche Pixel-Männchen angelandet, die eifrig unsere Burg stürmen.

Rampart: Allein gegen sieben feindliche Galeonen. (MS-DOS/VGA)

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

In Amerika hat fast jeder Computerspieler schon mal etwas von Carmen Sandiego gehört. Die Dame ist eine Schöpfung des Softwarehauses Broderbund und betätigt sich als internationale Kunstdiebin und Chefin einer Gangsterbande. Kleine Amerikaner, die ihre ersten Gehversuche auf dem glatten Computerparkett wagen, lösen mit Begeisterung die kleinen Kriminalfälle und lernen ganz nebenbei Wissenswertes zu Geschichte und Geographie. Bei Electronic Arts erscheint jetzt eine deutschsprachige Mega Drive-Version der internationalen Gangsterhatz: In *Where in Time is Carmen Sandiego?* düst man mit einer Zeitmaschine durch die Jahrhunderte, heftet sich an die Fersen verschiedener Gangster und löst dabei lehrreiche Puzzles. *vw*

Where in Time is Carmen Sandiego?: Welche Sprache darf es sein? (Mega Drive)

ELECTRONIC ARTS™

PACIFIC ISLANDS: DIE FORTSETZUNG VON TEAM YANKEE!

Pacific Islands™

1995... Uneinsichtige sowjetische Kommunisten haben mit Unterstützung Nordkoreas das Pazifikatoll Yama Yama besetzt. Sie kehren mit Ihrer Panzereinheit gerade vom Persischen Golf zurück und müssen diesen wichtigen Außenposten befreien. ***Pacific Islands: Das taktische Rennen gegen die Zeit.***

Tolle Action in 3D

- Actionbetonte 3D-Echtzeit-Panzer simulation in Empires einzigartiger Bit-Map-Technologie.
- Gebäude explodieren nach Direkttreffern.

Sie geben die Befehle

- Alle fünf Inseln des Yama Yama Atolls müssen zurückerobert werden.
- Sie entscheiden, auf welche Weise Jede Insel angegriffen wird.
- Umfangreiche Briefings vor Jeder Schlacht.

Panzerschlachten

- Testen Sie Ihren Panzer in über dreißig nervaufreibenden Schlachten.
- Befreien Sie Dörfer, zerstören Sie Munition slager, unterbrechen Sie Nachschublinien im Dschungel, verteidigen Sie Brücken.

Militärische Hardware

- T72, BMP Truppentransporter. Hughes 500 Helikopter und SA9 Luftabwehrpanzer
- Sie haben Ausrüstung im Wert von $50,000,000 zur Verfügung.
- Infrarotsichtgeräte, Laser-Entfernungsmesser. TOW Raketen, DPICM Artillerieunterstützung.

Finanzieren Sie Ihren feldzug

- Finanzielle Belohnungen für zerstörte Feindeinrichtungen.
- Geldstrafen für zerstörtes Eigenmaterial.

Kommunikationsmittel

- Satellitenschüsseln, Radartürme, Sendemasten.
- Entdecken Sie die Spähtrupps des Gegners, bevor diese Ihre Stellung verraten.

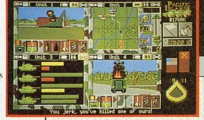
Einzfgartige Steuerung

- Scrollende Geländekarten, ständig aktualisierte Lageberichte.
- Bitten Sie um Artillerieunter stützung, legen Sie Minenfelder an.

Die abgebildeten Bildschirm Grafiken stammen der Qualität Sun entnommen. Nicht notwendigerweise Bestandteil der vorliegenden Software, da die Qualität und die Geschwindigkeit der Grafiken abhängig von eingesetzten Computer und Grafikkarte sind. Grafiken abhängig von Computer Speicher und anderen Optionen unter Umständen nicht verfügbar. © 1991 Pseudo Press

4 THE STANNETTS,
LAINDON NORTH TRADE CENTRE,
BASILDON, ESSEX SS15 6DJ.
TEL: 052444/08047

AVAILABLE FOR IBM PC & COMPATIBLES, AMIGA AND ST



- *Simultane Steuerung von vier Panzereinheiten*
- *Vier Schlachtfeldansichten*
- *Steuern Sie 16 verschiedene Fahrzeuge zugleich!*

Ein elegantes und doch einfaches System macht dies möglich.

- *Sie müssen so schnell wie möglich alle Kommunikation seinrichtungen zerstören. Je länger Sie brauchen, desto besser ist der Feind über Ihre Stärke und Position im Bilde.*

- *Gehen Sie mehrere Ziele zugleich an: Können Sie in 40 Minuten ein Rollfeld zerstören, einen Konvoy abschirmen und eine Erkundungsmission durchführen?*

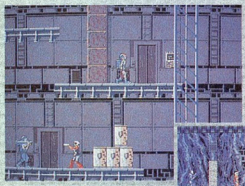
- *Kaufen Sie Ihre Ausrüstung ein.*
- *Reichen Zeit und Geld, um die beschädigten Ketten zu reparieren und den Besatzungen ein bißchen Ruhe zu verschaffen?*

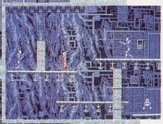
- *Acht verschiedene Kampffahrzeuge, die so detailreich dargestellt sind, daß man Jede einzelne Niete sieht!*
- *M1 Abrams, M2 Bradley, M113 Truppentransporter.*

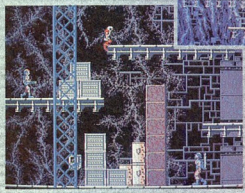
© 1991 EMPIRE SOFTWARE, OXFORD DIGITAL ENTERPRISES. GAME DESIGN BY MYSTERY MACHINE. ALL RIGHTS RESERVED

DMA DESIGN

Seit *Lemmings* ist die Crew von DMA-Design gewaltig gewachsen. *POWER PLAY* schaut hinter die Kulissen.





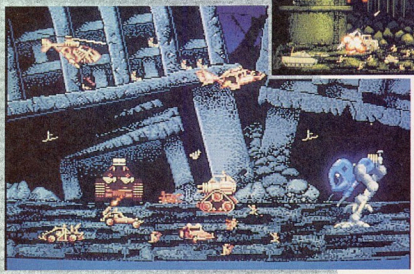


Walker: ohne Sicherheitsnetz über Plattformen und Abgründe

Walker: ein Leckerbissen dank Parallax-Scrolling und Super-Animationen?

Im Technology Park von Dundee sitzen zwanzig talentierte Programmierer und Grafiker und tüfteln an innovativen Spielideen. Zwei Projekte sind momentan in der Mache: der potentielle Rollenspielhit *Hired Guns* und das Action-Adventure *Walker*.

Walker: auf der Suche nach der Bombe



Walker: Star Wars läßt grüßen — in Wirklichkeit könnte sich so ein Vehikel gar nicht auf den Beinen halten.

DMA-Design

Die Stufen des Erfolges: *Menace*, *Blood Money*; danach folgte *Lemmings*.

David Jones gründete DMA Design im Jahre 1988. Erstes Produkt, das damals unter "Psyclapse", einem LaLel von Psygnosis erschien, war das Ballerspiel *Menace*. Ein Jahr später kam, um einiges erfolgreicher, der Nachfolger *Blood Money* auf den Markt, der einen satten *POWER-PLAY*-Score von 82 Prozent kassierte. Am St.-Valentins-Tag, dem 14.Februar 1991 (in der Spieleszene hieß er ab sofort "Saint Lemmings Day") startete der bisher größte Erfolg für DMA Design. Das Spiel *Lemmings* brachte international unzählige Preise und Auszeichnungen ein. Seitdem die Spielemacher mit rund zwanzig Leuten besetzt sind, zogen sie in den Technology Park von Dundee (Großbritannien). Dort basteln sie an einer Menge zukunftsträchtiger Projekte — nicht nur für den Amiga; die CD ist der ganz große Renner. Dave Jones höchstpersönlich werkelt übrigens zur Zeit gerade an *Lemmings 2*.

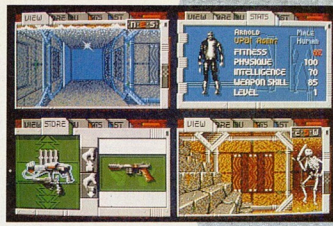
Hired Guns

Um vom üblichen Fantasy-Szenario etwas Abstand zu gewinnen, verlagerte DMA-Design die Story auf ein Zukunfts-Söldner-Drama. Auf der Suche nach bestimmten Gegenständen wandern die Charaktere durch Wälder, Dungeon-ähnliche Höhlen, High-Tech-Labyrinthe und Aliens-Gewölbe. Die genaue Story wird derzeit noch ausgetüftelt. Der Clou am neuen Konzept: Vier Spieler stürzen sich gleichzeitig in das Tohuwabohu. Der Bildschirm ist in vier Teile gesplittet — ein rechteckiger Ausschnitt für jeden. Prinzipiell sieht Ihr einen kleinen 3-D-Ausschnitt des Dungeons aus der Sicht des Charakters. Zusätzlich lassen sich weitere Bildschirme (für jeden Charakter individuell) abrufen: Charakterstatistiken, Dungeons aus der Vogelperspektive und Inventories. Damit das Ganze technisch machbar ist, unterstützt *Hired Guns* den Joystick-Adapter am parallelen Port. Habt Ihr mal keine vier Spieler zur Hand, lassen sich auch andere Modi aktivieren: Einzeln alle vier Charaktere steuern oder im Duett jeweils zwei.

Im Spiel wird der Mehrspielermodus natürlich kräftig genutzt. An einigen Lokalitäten müßt Ihr Euch sogar gegenseitig bekämpfen. Stellt Euch ein Loch im Boden mit Blick auf die untere Etage vor. Dort sieht Ihr einen Kollegen herumstreunen. Ganz per Zufall stoßt Ihr gegen einen tonnenschweren Stein, der gefährlich nahe am Rand liegt...

Sowohl computergesteuerte Charaktere als auch Monster verfügen über Künstliche Intelligenz: Das heißt, die Bösen laufen nicht nur verwirrt und bestimmungslos herum, sondern verhalten sich für einen Computer angemessen intelligent. Sind sie verwundet, hauen sie schlagseitewise schnigst ab, um sich auszuruhen.

Außer im eben beschriebenen Rollenspiel läßt sich das Vier-Personen-System in einem kurzen Action-Spiel ausprobieren. Das ist dann in etwa mit dem berühmten *Midi Maze* vergleichbar und verspricht ein Höllenspaß zu werden. Zur Auswahl stehen gut 30 verschiedene Missionen, angefangen vom gegenseitigen Jagen bis zum schnellsmöglichen Finden eines Schatzes. Ihr könnt sowohl alleine losmarschieren als auch Teams bilden, um die gestellte Aufgabe zu lösen.



Hired Guns: Im Spiel klickt Ihr Euch durch fünf Bildschirmchen.

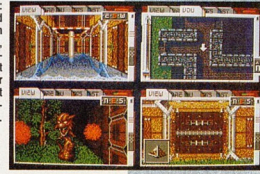
VIEW — Der Blick aus den Augen Eures Charakters

STORE — Eine Liste Eures mitgeführten Equipments

VOU — Mit dabei: eine Automapping-Funktion

STATS — Eine Rollenspiel-Statistik Eures Charakters

REST — Söldner sind auch Menschen und haben Hit-Points, die sich erst nach etwas Schlaf regenerieren



Hired Guns: Adventure und Action in einem Spiel, High-Tech-Waffen, soweit der Speicher reicht. Sieht tierisch interessant aus.

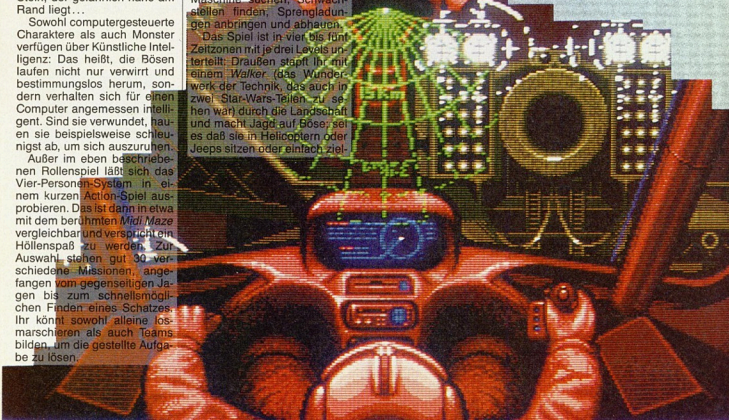
Walker

Das zweite vielversprechende Werk, an dem die DMA-Designer momentan feilen, ist ein pseudo-dreidimensionales Action-Adventure. In *Walker* steuert Ihr eine Spielfigur durch mehrere Zeitzonen, angefangen in der Vorzeit, bis zur Zukunft. Ein Oberböser hat in diesen Zeitzonen diverse vernichtende Apparaturen installiert. Eure Aufgabe ist einfach: Maschine suchen, Schwachstellen finden, Sprengladungen anbringen und abhauen.

Das Spiel ist in vier bis fünf Zeitzonen mit je drei Levels unterteilt: Draußen stapft Ihr mit einem *Walker* (das Wunderwerk der Technik, das auch in zwei Star-Wars-Teilen zu sehen war) durch die Landschaft und macht Jagd auf Böse; sei es daß sie in Helicoptern oder Jeeps sitzen oder einfach ziellos herumrennen. Die zweite Herausforderung findet in den Räumen statt, in denen Ihr mit Hilfe einer Karte die Schwachstellen der bösen Maschinerie finden müßt. Klar, daß der ungelenke Walker draußen geparkt und der Level zu Fuß beendet wird.

Genügend Stimmung soll durch die erstklassige Animation des Walkers, der Feinde und der menschlichen Figuren rüberkommen. Immerhin basteln allein drei Leute an den Grafiken zu *Walker*.

Erscheinungstermine beider Programme sind noch unklar. Optimisten bei DMA Design hoffen auf September diesen Jahres. Beide Spiele werden zunächst komplett auf den Amiga zugeschnitten. Von dem Quartett-Rollenspiel *Hired Guns* wird allerdings auch eine MS-DOS-Version folgen. *ri*



Daemongate: Neue grafische Dimensionen — die Grafik ist aus 8 x 8 Pixelblöcken aufgebaut, und von diesen Steinchen gibt's gute tausend Stück!

DAEMONGATE

DOROVANS KEY

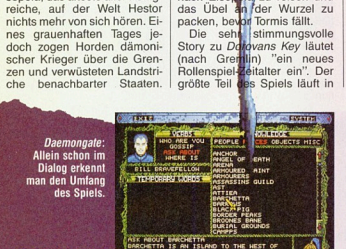
Während wir diesen Monat bereits einige neue Gremlin-Produkte testen, arbeiten die Programmierer des englischen Softwarehauses bereits an neuen Spielen.

Seit sechs Monaten ließ Elsopeia, das älteste aller Königreiche, auf der Welt Hestor nichts mehr von sich hören. Eines grauenhaften Tages jedoch zogen Horden dämonischer Krieger über die Grenzen und verwüsteten Landstriche benachbarter Staaten. Seither belagern sie die Stadt Tormis.

Ihr schlüpft in die Rolle des Captain Gustavus und sucht Euch einige Freiwillige. Eure Mission besteht darin, die Stadt ungesehen zu verlassen, nach Elsopeia zu reisen und das Übel an der Wurzel zu packen, bevor Tormis fällt.

Die sehr stimmungsvolle Story zu *Dorovans Key* läutet (nach Gremlin) "ein neues Rollenspiel-Zeitalter ein". Der größte Teil des Spiels läuft in der Vogelperspektive ab. Über 100000 Bildschirme kartographierter Städte und Dungeons gibt's zu erkunden. Um zu den Städten und Höhlen zu kommen durchquert Ihr eine größere, übersichtlichere Karte, in denen Ihr statt der einzelnen Helden nur noch ein einziges Icon steuert. Bei Eurer Wanderung über Hestor begegnen Euch nicht nur zu schlachtende Monster. Mehrere tausend Bewohner rennen herum und verrichten Ihr programmiertes Tageswerk ordnungsgemäß. Einige dieser Bürger könnt Ihr sogar zum Beitritt in Eure Party motivieren. Insgesamt acht Charaktere sind mit dabei.

Kampfhandlungen laufen ähnlich dem *Ultima*-Stil ab: Ihr gebt den übrigen Party-Mitgliedern Kommandos, die diese individuell interpretieren und ausführen; ein sturer Muskelprotz wird unter Umständen seinen eigenen Kopf durchsetzen wollen, wenn Ihr ihm befehlt, sich vom Kampf zurückzuziehen. Die Detailarbeit der Schläge und Schüsse (Magie darf übrigens auch angewendet werden) übernimmt dann freundlicherweise der Computer. Gleichzeitig neben Monstern und stupide arbeitenden Städtlern reisen andere Abenteurergruppen herum, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Gerade sie sind wichtig für den weiteren Verlauf der Geschichte; ein großer Teil des Spiels besteht aus Konversation mit diesen Nichtspielercharakteren. Geplant sind Versionen für Amiga, ST und MS-DOS-Computer. *rl*



Daemongate: Allein schon im Dialog erkennt man den Umfang des Spiels.

Daemongate: Magisch und dämonisch; Gremlin tritt in Ultima-Fußstapfen.

Daemongate: Angenehm strategisch geht's auf dem Kampfbildschirm zu.

Zool

In drei verschiedene Welten verschlägt es einen kleinen Jump'n' Run-Ninja der "n-ten" Dimension. Während er in der Süßigkeitenwelt von Hummeln, Kirschen und Schokoladenstückchen angegriffen wird, haben's in der Musikwelt ganze Instrumente auf ihn abgesehen. *Zool*, der schlitzäugige Held, kann laufen, springen, boxen, treten und sogar schießen, wenn ihm diverse Gegenstände ans Leder wollen. Versteckte Kammern dürfen entdeckt werden, wo saftige Boni auf Euch warten.

Gremlin hat in Sachen Entwicklung den Programmierern absolut freie Hand gegeben. Daher warten recht skurrile, verrückte und im höchsten Maß ungewöhnliche Spielelemente auf Euch. Sogar ein bißchen Magie kann das seltsame Sprite anwenden, Extrahochsprung und Smart-Bomben sind das Ergebnis einiger Zaubersprüche. Ein genaues Datum der Fertigstellung ist noch nicht sicher, die Screenshots sind von der Amiga-Version.

Zool: Die Süßigkeitenwelt — ein Horrortrip für schlanke Mädchen — es regnet Kalorien.

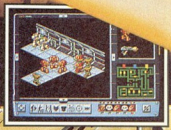
Zool: Neue Spielelemente in der Musikwelt.

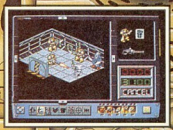
Deine äußerste Konzentation wird gefordert!

SPACE CRUSADE

Melden Sie sich freiwillig bei der Space-Marine und retten Sie die Menschheit vor den chaotischen Kreaturen aus dem All!!

erhältlich für AMIGA und C64



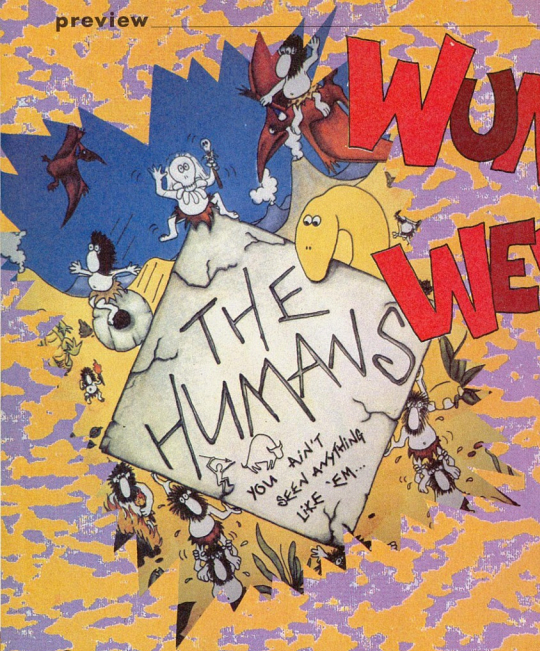


GREMLIN

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thalia AG

WUNDER WELTEN



Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielewelt zu erobern: Die Humans kommen!

Sie sind tapsig, haben Wuschelköpfe und heißen nicht Lemmings – dafür regieren sie in einigen zehntausend Jahren die Welt. Mit Eurer Hilfe werden sie Feuer, Rad und Wurfspeer entdecken und die Teamarbeit erfinden, ohne sie freilich so zu nennen. Schließlich haben sie sich gerade erst selbst benannt: Sie sind die *Humans*. 40 mit Fallen, Feinden und Extras gespickte Levels sind zu lösen, ehe Ihr die kleinen Kerle in ihre ungewisse Zukunft entlaßt. Die liegt, wenn es nach den Imagitec-Programmierern geht, in den Sternen. Noch in diesem Jahr sollen wir den Humans im Weltall begegnen. Doch zurück zur Steinzeit.

Es ist Frühling, die fleischfressenden Pflanzen blühen und man will seinen Neffen in der Nachbarhöhle besuchen. Doch was ist das? Kaum hüpft man seinen Haushang hinab, wird man von einem grünen Monster überrannt. Da hilft nur eins: Eine Waffe finden, mit der man sich den Dinosaurier vom Leib halten kann. Eine bestimmte Anzahl Clanmitglieder steht zur Verfügung, um zu stützen, klettern oder zaubern. Mit Hilfe einer Icon-Leiste verteilt Ihr Aufgaben und lenkt die Helfer. Am Ende führt Ihr unter Jubel den Speer ins Dort. In jedem Bild sind bei flotter Musikbegleitung andere Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen.

Kleine Filmsequenzen feiern jede neue Erfindung – die Euch im weiteren Verlauf des Spiels zur Verfügung steht. So können die Humans sich mit Speeren schützen, mit ihnen nach Feinden werfen oder salopp über Abgründe springen. Ein Seil wiederum läßt sich als Lasso, aber auch zum Klettern benutzen. Feuer dient nicht nur der Abschreckung, sondern setzt auch vieles in Brand.

Zu Beginn jedes Abschnitts wird die Hauptaufgabe erklärt, die Zeit und Zahl der Helfer

Die Steinzeitlemminge: Deutlich vom spritzigen Klassiker *Lemmings* ist Imagitecs *Humans* inspiriert.

Alte Gesichter, neues Label: Mirages Geschäftsführer Peter Jones (stehend rechts) war davor bei Sierra, die blonde Dame sitzend rechts ist Julia Coombs, ehemalige Marketing Managerin von Microprose. Außerdem stehend Jim Murdoch (Verkaufsleiter), Andy Wood (2. Geschäftsführer) und sitzend (v.l.n.r.) Andy Whittaker, Andy Clarke, Andy Clarke (Programmierer), Beverly Wood und Simon Wroe

Mirage im Anflug

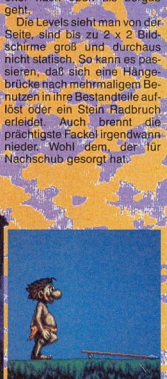
Nicht nur Imagitec, auch Mike Singleton (**Ashes of Empire**) und Cyberdreams (**Dark Seed**) geben sich bei Mirage die Ehre. Frisch gegründet, schart das Softwarehaus erstklassige Teams um sich. Ein neues Label, bekannte Gesichter: USD-Chef Andy Wood und Ex-Microprose- & Sierra-Kopf Peter Jones leiten Mirage; Julia Coombs, bislang bei Microprose, ist für das Marketing verantwortlich. Zur Zeit wird eifrig mit mehreren, so Andy, "absoluten Topteams" verhandelt.

festgelegt. Eure Punktzahl berechnet sich aus Eurem Zeit- und Personalbedarf — und Eurer Findigkeit, denn überall sind Boni versteckt. Wer auf den Busch klopft, wird schon einmal mit Moses' Gebotstafel überrascht — oder vielleicht den einen oder anderen lieben Spielebekannten treffen. Über Warpzonen und verschiedene Schwierigkeitsgrade wird dagegen intensiv nachgedacht. Imagitec-Chef Martin Hooley verspricht auch Können schlaflose Nächte. Trotz hartnäckigen Gerüchten gibt's jedoch definitiv keine gebratenen Lemminge...

Stichwort *Lemmings*: Im Gegensatz zur (nicht verleugneten) Inspirationsquelle ist bei Humans keine geistlose Horde zu manipulieren. Statt dessen stehen im Laufe der Entdekkungsgeschichte immer mehr Hilfsmittel bereit, um Pinzessinnen zu retten, Schluchten zu überwinden und die Welt im Wechsel der Jahreszeiten zu erforschen. Klar, daß es dabei öfter nach oben als bergab geht.

Die Levels sieht man von der Seite, sind bis zu 2 x 2 Bildschirme groß und durchaus nicht statisch. So kann es passieren, daß sich eine Hängebrücke nach mehrmaligem Benutzen in ihre Bestandteile auflöst oder ein Stein Radbruch erleidet. Auch brennt die prächtigste Fackel irgendwann nieder. Wohl dem, der für Nachschub gesorgt hat.

Die *Humans* im Großformat. Ob die Pixelneanderthaler den nordischen Pelztierchen das Wasser reichen, werden wir im Sommer erfahren.



Götterdämmerung

Nichts Geringeres als den vernichtenden Endkampf der Götter, das legendäre *Ragnarök*, hat sich Imagitec als Nächstes vorgenommen. Gottvater Odin graut vor der alten Weissagung des letzten Gefechts. Müssen alle nordischen Gottheiten wirklich aus der Welt verschwinden? Vielleicht, so hofft er, läßt sich das Schicksal mit Hilfe eines Spiels überlisten. Ihr müßt Odin und seine zwölf Vasallen steuern, die ihrerseits vom doppelzüngigen Loki und dessen 24 bösen Geistern bedroht werden — insgesamt sind's also gut drei Dutzend Figuren, die sich im Spiel schachähnliche Winkelzüge liefern. Ziel ist es, durch Umzingeln alle gegnerischen Figuren vom Brett zu entfernen. Erst, wenn Ihr alle zur Wahl stehenden Computergegner zweimal besiegt habt (einmal in der Rolle des Odin, einmal auf Seite des Bösen), gilt das Spiel als gewonnen.

Wie es sich für den Götterkampf gehört, soll das 11 x 11 Felder große Spielbrett in schönster VGA-Pracht strahlen bzw. auch auf dem Amiga alle Grafikfähigkeiten ausnützen. Sechs verschiedene Terraintypen schmücken das Brett. Jede Spielfigur wird eine Persönlichkeit mit eigener Mimik und Animation — Battlechess läßt grüßen. Der Rechner soll übrigens auf das Temperament des menschlichen Spielers eingehen können. So entstehen mehrere Schwierigkeitsgrade.

Ragnarök ist an das Brettspiel King's Table angelehnt. Zur Zeit denkt man darüber nach, den Disketten eine entsprechende Stoffkarte beizulegen. Ragnarök wird, dem Englischen entsprechend, ohne Umlaut veröffentlicht...

The Humans wird für eine Vielzahl von Systemen entwickelt. Auf dem Amiga und VGA-PC sieht es schon ebenso gut aus, wie es sich auf dem Game Boy spielt. Auch das Imagitecs Lieblings-Handheld Lynx (dafür setzten sie auch ihr *Viking Child* um) und vielleicht die 16-Bit-Konsolen werden bedacht. Imagitec hat sich eine auffallende, plastische Verpackung ausgedacht, die noch vom Inhalt übertroffen werden soll.

Das Ganze wird auch auf Deutsch in die Läden kommen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Ende Mai.

Wer knifflig knuddeligen Denksport mag, kann sich schon freuen: Für die zweite Jahreshälfte steht jede Menge Nachschub an. Mehr über das Imagitec-Team und seine Sommerknüller in einer der nächsten Ausgaben. *Eva Hoogh*

Joysoft

Im. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Air Support */**	64.90
Alcatraz **	69.90
Amberstar **	89.90
Another World **	109.90
Arena *	79.90
Black Crypt */**	64.90
Bushbuck *	74.90
Crime City */**	84.90
Epic **	74.90
Elvira II** 1MB	84.90
Indy Heat **	64.90
Jim Power *	69.90
Ok **	64.90
Pinball Dreams	64.90
Roger Rabbit **	69.90
Son Shu Si *	69.90
Space Gun *	64.90
Special Forces **	84.90
Ultima VI 1 MB	74.90

John Madden * Football

Amiga..... 64.90

ULTIMA **UNDER-WORLD ***

MS-DOS 89.90

MS-DOS

A- Train *	94.90
Air Duel *	115.00
Beverly Hills *	74.90
Buck Rogers 2	94.90
Bushbuck *	84.90
Chessmaster 3000	74.90
Das schwarze Auge */**	94.90
Elvira 2 **	99.90
Harpoon 1.21 incl. Battleset 2	89.90
L'Empereur	89.90
Magic Candle 2 */**	84.90
Patton strikes ...*	89.90
Rockteer */**	74.90
Roger Rabbit **	79.90
Roger Rabbit(mit Soundsource)	139.90
Shuttle **	124.90
Space Max *	79.90
Uncharted Waters	104.90
Wizardry 7	79.90

ATARI ST

Airbus 320 **	109.90
Amberstar **	89.90
Black Crypt */**	64.90
Chaos Engine *	74.90
F1 Grand Prix *	84.90
Harlequin **	69.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Poulous II ** 1MB	74.90
Robocop 3 *	69.90
Shuttle *	109.90
Space Gun *	64.90
Stormmaster *	74.90
Top League **	77.90
Wolfchild **	64.90

**Sim Ant **

Amiga..... 94.90
MS-DOS..... 94.90

C 64

Bingo **	39.90
Indy Heat	39.90
Konix Mega Pack	49.90
Powerhits	49.90
Soul Crystal *	39.90
Zack *	39.90

MEGA DRIVE

California Games */**	109.90
Golden Axe II **	109.90
Klax **	99.90
Quack Shot **	109.90
Road Rash **	109.90
Control Pad	49.90

LYNX

Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Super Skweek *	66.00
Viking Child **	66.00

GAME GEAR

Donald Duck **	74.90
Ninja Gaiden *	74.90
Sonic **	74.90
World Class Leaderboard	74.90

5000 KÖLN 41 VERSAND
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49

Köln 41 Laden
Gotteweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

kleinGEDRUCKTES

* Vorankündigung
** Deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung
auf Wunsch (5,50 DM)

Irrtümer und Preis-Änderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Rechnungswert	Ihr Anteil
bis 80 - DM	8 - DM
bis 145 - DM	4 - DM
ab 146 - DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4 - DM
Ausland	leider 25 - DM
UPS	zuzüglich 4 DM
Eilpost	zuzüglich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

COMPILATION CORNER

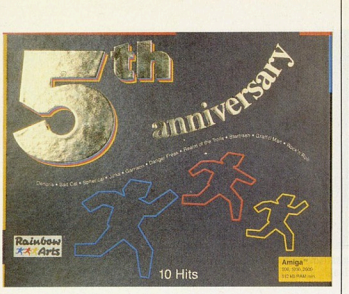
Rainbow Arts feiert fünfjährigen Geburtstag und Ihr habt allen Grund mitzufeiern: Zum Firmenjubiläum schickt die Neusser Firma alles ins Rennen, was Rang und Namen hat in der Diskettenwelt. Außerdem steht eine explosive TNT-Spielemischung von Domark ins Haus und Krisalis fordert mit ihrer Compilation die Sportchampions. *vw*

Action Pack

Sollte es tatsächlich noch jemanden in Deutschland geben, der nicht die Originale von *Turrican* und *Turrican 2* besitzt, hat er jetzt die einmalige Gelegenheit, besonders preisgünstig bei diesen Actionknallern zuzuschlagen. Wir brauchen zu den beiden Programmen kein weiteres Wort zu verlieren — Qualität spricht für sich. Abgerundet wird das Geburtstagsgeschenk vom recht schnuckligen, aber überschweren Horizontalscroller *X-Out* und von Ancos beliebtem *Kick Off*. Das Fußballspiel aus der Vogelperspektive ist zwar nicht das Highlight der Sammlung, kann die Gesamtwertung aber nicht wesentlich in den Keller drükken.

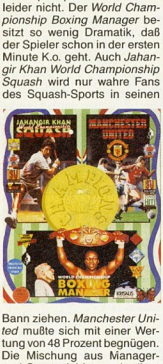
Sports Best

Die drei französischen Sportspiele von Loriciel gehören sicher nicht zum Besten, was der Markt zu bieten hat, halten sich aber wacker auf den mittleren Rängen. In *Panza Kick Boxing* tretet Ihr mit dem Joystick gegen acht unterschiedlich starke Computergegner an und tretet sie gepflegt, nach asiatischen Regeln, in den Staub. *Tennis Cup* mußte sich mit einer POWER-Wertung von 59 Prozent begnügen — zahlreiche Mitbewerber liegen hier eine Ballänge vorn. Das schwächste Programm der Sammlung ist *Turbo Cup*. Auf den vier Rennstrecken will beim besten Willen keine Stimmung aufkommen.



Champions

Ganz so weltmeisterlich wie der Titel vermuten läßt, sind die drei Sportspiele von Krisalis leider nicht. Der *World Championship Boxing Manager* besitzt so wenig Dramatik, daß der Spieler schon in der ersten Minute K.o. geht. Auch *Jahangir Khan World Championship Squash* wird nur wahre Fans des Squash-Sports in seinen



Bann ziehen. *Manchester United* mußte sich mit einer Wertung von 48 Prozent begnügen. Die Mischung aus Manager- und Sportspiel ist nur bedingt gelungen. Ein bißchen die Mannschaftsaufstellung ändern und einige Tabellen im Blick halten — das war's dann auch schon. Der Actionteil ist brauchbar, aber gewöhnungsbedürftig.

5th Anniversary

Eine nostalgische Reise quer durch die Rainbow-Arts-Produktpalette. Zu den zehn Spielen gehört unter anderem *Denaris*, Factor Fives technisch gut gemachter *R-Type*-Clone. Das Actionspiel *Garrison* bediente sich schamlos bei *Gauntlet* und macht, besonders in froher Runde einigen Spaß. Auf dem C 64 treten drei, auf dem Amiga zwei Spieler als "Wizard", "Warrior", "Elf", "Valküre" oder "Zwerg" gegen wahre Geister- und Monsterfluten an. Natürlich darf in einer solchen Sammlung auch das Geschicklichkeitsspiel *Rock'n Roll* nicht fehlen. Bei *Spherical* mußt Ihr einer äußerst anhänglichen Marmorkugel durch Entfernen und Setzen von Steinen einen Weg durch 99 Levels bahnen. Auch für Tüftelprofis keine einfache, aber trotzdem lohnende Aufgabe. In *Danger Freak*, einem lieb gemachten Geschicklichkeitsspiel, steuert Ihr einen Stuntman durch seinen anstrengenden Arbeitsalltag. *Startrash* ist nur ein mäßig gelungener *Marble Madness*-Aufguß, *Graffiti Man*, *Jinks*, *Bad Cat* und *Realm of the Trolls* sind Geschicklichkeitsspielchen, die man schnell wieder vergessen sollte. Dank der angesprochenen Highlights raten wir trotzdem zum Kauf.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Action-Pack	Rainbow Arts	60-80 Mark	Amiga/ST/ C64	empfehlenswert
5th Anniversary	Rainbow Arts	80-90 Mark	Amiga/C64	empfehlenswert
Champions	Krisalis	50-90 Mark	MS-DOS/ Amiga/C64	durchschnittlich
Sports Best	Loriciel	90 Mark	MS-DOS/ Amiga/ST	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN · TESTEN · SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Aktikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
A 320 Airbus	62.90	62.90	a.A.
Abandoned Places	DV	76.90	
Agony	DA	64.90	
> Air Support	DA	64.90	
> Ambassador	a.A.	a.A.	
Apidya	DA	64.90	
> Arena	a.A.		
> A-Train			a.A.
Battle Isle	DV	76.90	76.90	89.90
> Beverly Hills			a.A.
Black Crypt	DA	64.90	
Black Gold	DV	69.90	69.90	76.90
> Buck Rogers 2			89.90
> Bunkbuck			a.A.
Cadaver	DV	54.90	64.90	82.90
Chaos Engine	a.A.		
Chess Champ. 21/5	59.90	59.90	64.90
Civilisation	DV		119.90
Conquestador	DV	76.90	
Conquest of Camelot		89.90	
Cruise for a Corpse	DV	69.90	69.90
Darklands	a.A.		
> Das schwarze Auge	a.A.	a.A.	a.A.
D Generation	DA		76.90
Devious Design	EA	64.90	64.90
Double Dragon 3	DA	64.90	64.90
> ECO Quest	DA		89.90
> Elvira 2 adv.	DV	76.90	89.90
Elvira 2 Arc.		64.90	64.90	64.90
Eye of the Beholder 2			76.90

VERSANDKOSTEN:
NACHNAHME 9,-
VORKASSE 4,-
EXPRESS 7,- AUFPREIS
KARTON 3,- AUFPREIS
DA=DEUTSCHE ANLEITUNG
DV=DEUTSCHE VERSION

	Amiga	Atari	PC/IBM
F-15 Strike Eagle 2	DA	76.90	76.90	76.90
F-16 Falcon 3.0	DA			119.90
Final Fight	DA	64.90	64.90	
> Fire & Ice	a.A.	a.A.	a.A.	
First Samurai	DA	69.90	64.90	
Formula One G.P.	DA	76.90		
Fort Apache	DA	69.90	76.90	69.90
Fuzzball	DA	54.90		
Gateway, Savage Frontier		76.90		69.90
Goblins	DA	69.90	69.90	76.90
Golden Eagle	DA	64.90	64.90	69.90
Godfather	DA	69.90	69.90	69.90
Gods	DA	64.90	64.90	76.90
Guardian			54.90	64.90
Harlequin	DA	64.90	64.90	
Heimdall		82.90	82.90	
Her Rubber	DA	64.90	64.90	64.90
Hudson Hawk	DA	64.90	64.90	
Hyperspeed	DA			119.90
> Indy Heat	DA	64.90		
> Jim Poker	a.A.			
Keys to Maramon	DA		64.90	69.90
Giants to Europa		29.90		
Kid Gloves 2	DA	64.90	64.90	
> Killerball	a.A.			

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
> Kings Quest 5 CD			a.A.
Knightmare		69.90	69.90	
Knights of the Sky	DA	76.90	76.90	89.90
L'Empereur				99.90
Leander	DA	76.90		
Lois. Larry 1	DA	76.90	82.90	89.90
Lois. Larry 5	DA	76.90		89.90
Lemmings	DA	64.90	64.90	76.90
Lemmings Data		64.90	64.90	69.90
Lethal Excess	DA	69.90		
> Locomotion	DV	64.90	64.90	69.90
> Maddog Williams		a.A.		
Mad TV	DV	76.90	a.A.	89.90
Magic Candle 2	DV			76.90
Matrix	DA	64.90		
Megaman				64.90
> Mercenary 3	DA	69.90	69.90	
Might & Magic 3	DV			89.90
Monkey Island 2	DV			69.90
> No Buddies Land		a.A.	a.A.	
Nova 9				69.90
> Ork	DA	64.90		
> Panzer Battles	DA	64.90		
> Paper Boy 2	DA			89.90
> Paradigding	DA		76.90	76.90
> Pelton strikes back				89.90
Pinball Dreams	DA	64.90		
Police Quest 3	DV			69.90
Populous 2	DV	69.90	69.90	
Prince	DV	69.90	69.90	
Robocop 3D	DA	64.90	64.90	
Rockafeller				69.90
> Roger Rabbit	DA	69.90	69.90	76.90
Rubicon	DA	64.90	64.90	
Sea Soft & Sun		64.90	64.90	64.90
Secret Weapons of				89.90
P 38 Mission				44.90
P 80 Mission				44.90
Shadowlands	DA	69.90	69.90	
> Sim Ant		a.A.		89.90
Sim Earth		a.A.		89.90
> Soul Crystal	DV	69.90		76.90
> Space Ace 2			82.90	89.90
> Space Gun	DA	64.90	64.90	
> Space Shuttle	DV			139.90
> Space Quest 4	DA	76.90		89.90
Special Forces	DA	84.90	84.90	
Spirit of Excalibur		69.90	69.90	76.90
Star Trek 25 th				76.90
Steve Mc Queen		64.90	64.90	89.90
Super Space Invaders	DA	64.90	64.90	82.90
Tennis Cup 2	DA			76.90
Tops Off	DA	64.90		
Titus the Fox	DA	64.90	64.90	69.90
Ultima 6	DA	76.90		82.90
Uncharted Waters				138.90
> Video Kid	DA	64.90		
Vroom	DA	69.90		
Wayne Gretzky 2	DA	64.90		69.90
Wizardry 7				a.A.
Wolkid		a.A.		
Wolfchild	DA	64.90	64.90	
WWF Wrestling & Video	DA	64.90	64.90	69.90

Beteiligungen ab DM 100,-
versandkostenfrei!

Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!

Gameboy Top Titel: Adventure Island 74.90 • andere Gameboy Spiele auf Anfrage

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:
• für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
• für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel umsonst Wahl
• für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro
Sammelbesteller: Es lohnt sich!

Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller! –

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69888	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Rheinlandpfalz	06232-36010	Mo-Fr: 9-19 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747,84748,3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden Würtemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo-Fr: 14-19 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,- Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!

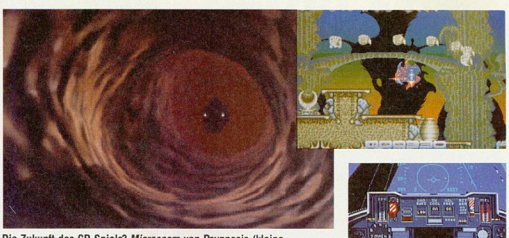
Ladengeschäfte *(Öffnungszeiten tel. erfragen)*

2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13 Tel.: 0461-44006
6231 FFM-Höchst/Schwalbach/Ts., Marktplatz 39 Tel.: 06196-84747
6450 Hanau/Haiger, Heimattriedring 11 Tel.: 06051-89688
6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1 Tel.: 06232-36010
8900 Augsburg, Fladergasse 5 Tel.: 0821-39490

Psygnosis dreht auf

Reges Treiben bei Psygnosis: Neben den langerwarteten Spielen von Dave *Lemmings* Jones (siehe den entsprechenden Exklusivartikel in dieser Ausgabe), entsteht in der Edelspieleschmiede in Liverpool momentan noch ein halbes Dutzend anderer, teils sehr vielversprechender Produkte. Fast fertig ist **Ork**, das sich nach kurzem Probespielen als eine farbenprächtige Mischung aus *The Killing Game Show* und *Shadow of the Beast* herausstellte. Ein Psygnosis-Angestellter nannte es deshalb auch scherzhaft "The Killing Beast Show". In der nächsten Ausgabe verrät Euch ein Test der Amiga-Version, ob das Actionspiel vor flüssig scrollendem Parallax-Hintergrund Spaß macht.

Das 3-D-Experiment **Air Support** werden wir wahrscheinlich ebenfalls in der nächsten Ausgabe testen. Die Strategie- und Simulationselemente präsentieren sich bei diesem Produkt vor — ungewöhnlich genug — nicht ausgefüllter Vektorgrafik. Der Grund für diese optische Sparmaßnahme, die zuletzt in den 80er Jahren bei Klassikern wie *Starglider* und *Elite* Anwendung fand, liegt in der Kompatibilität des Spiels mit herkömmlichen 3-D-Brillen: Die roten und grünen Striche, aus denen die Landschaften zusammengesetzt sind, gaukeln 3-D-Brilleträgern einen waschechten Räumlichkeitseffekt vor. Außerdem ist die Vektorgrafik "ohne Füllung" natürlich recht flott.



Die Zukunft des CD-Spiels? ***Microcosm*** **von Psygnosis (kleine Abbildungen: Ork und Armourgeddon).**

Ausgefüllte Vektorgrafik gibt's dafür beim *No Second Prize/Team Suzuki*-Konkurrenten **Red Zone**. Diese Motorradsimulation ohne Schnörkel setzt Euch auf den Sattel eines schweren Rennmotorrads. Wie gewöhnlich geht's um den Gewinn einzelner Läufe oder gleich um die Motorradweltmeisterschaft.

Und nochmals 3-D-Vektorgrafik: Nach der Pseudosimulation *Armourgeddon* steht uns jetzt die erste wirkliche Flugsimulation aus Liverpool ins Haus. Ob **F14/18** entsprechenden Microprose-Produkten das Wasser reichen kann, ist fraglich — dafür kann man die Luftkämpfe auf jedem Amiga austragen und muß nicht extra einen hochgetunten 386er PC anfahren.

Vom mysteriösen Innerspace-3-D-CD-Projekt **Microcosm** gibt's leider nichts Neues zu berichten: Nach wie vor existiert nur ein aufwendiges Demo. Wir warten und präsentieren zumindest ein paar leckere Bildschirmfotos. *wi*

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 54	Tel.: 040-54 30 10
2000 Hamburg 1	Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)	
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn Hf. Wilmersdorfer Str.)	Tel.: 030-3 12 46 42
3400 Göttingen	Papendieck 4	Tel.: 0551-48 42 70
8260 Mühldorf	Lederestr. 7	Tel.: 0 86 31-1 59 12
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33

...ist megastark!

von 15-19 Uhr
Anfragen: 0241/407893
Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen?

MultiMedia Soft
Ein Koffer voller Spielspaß! Wo?

2000 HAMBURG 70 Wendemuthstr. 57 Tel. 040/6528426
O-1035 BERLIN Schreinerstraße 54 Tel. 00372/5491312
4630 BOCHUM Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327/10063
O-1150 BERLIN
2000 HAMBURG 20
5100 AACHEN Mörgenstraße 4 Tel. 0241/407893
5160 DÜREN Südstraße 24 Tel. 02423/56146
4800 BIELEFELD 18 Brakhofstraße 21b Tel. 0521/763918
8460 SCHWANDORF Klosterstraße 8 Tel. 09431/1720
6946 WEINHEIM-TRÖSEL Wünschmichelsbacherstr. 3 Tel. 06201/2000
COMPUTERSPIELE MIETEN

MR-Soft
Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA		PC/AT		PC/AT	
Ambarstar dt.	**73,90**	Bandit Kings dt.	84,90	Sim Ant	*
Black Gold k.dt.	63,90	Bundesliga Manager Prof. k. dt.	69,90	Space Quest IV k. dt.	86,90
Bundesliga Manager Prof. k.dt.	69,90	Civilization dt.	84,90	**Star Trek dt.**	**73,90**
Elvira II dt.	73,90	**Elvira II k. dt.**	**84,90**	Starflight II dt.	69,90
Eye of the Beholder	69,90	Eye of the Beholder II	79,90	Time Quest dt.	77,90
F 19 Stealth Fighter dt.	69,90	Eye of the Storm dt.	84,90	Tower FRA dt.	69,90
Formula 1 Grand Prix k. dt.	**73,90**	**Falcon F16 3.00 dt.**	**99,90**	Twilight 2000 dt.	77,90
Kathedrale k. dt.	89,90	Gunship 2000 dt.	83,90	Wing Commander II dt.	89,90
Kings Quest V dt.	96,90	Harpoon 1.21 dt.	88,90	Wizardry 7	*
Mega lo Mania dt.	72,90	Kings Quest V k. dt.	99,90	**Soundblaster 2.0**	**259,00**
Populous II	**63,90**	Links dt.	89,90	Soundblaster Pro	539,00
Railroad Tycoon k. dt.	77,90	Might + Magic 3	79,90	Flightstick	89,90
Silent Service II dt.	73,90	Monkee Islands II VGA k. dt.	*	**Mainboard 386SX-25 AMI**	**449,00**
Turrican III	59,90	Police Quest III k. dt.	86,90	**Mainboard 386DX-40/64 AMI**	**799,00**
Winzer k. dt.	65,90	Secret Weapon	89,90	**Mainb. 486DX-33/256 AMI**	**1599,00**

* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,- • Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347
Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

Hudson C.D. School

Die spinnen die Japaner — oder etwa doch nicht? Nachdem schon Nintendo eine ähnliche Einrichtung aus dem Boden gestampft hat, zieht der Softwarehersteller Hudson (PC-Engine-*R-Type*, *Bonk*, *Bomber Man*, *Adventure Island*) jetzt nach: Kreative Japaner mit Computerspiel-Background können sich seit einiger Zeit bei der **Hudson C.D. School** bewerben. Dort erhalten sie eine umfassende Ausbildung im Bereich Spieldesign und werden sowohl in grafischen als auch in technischen Disziplinen geschult. Überfüllte Klassenzimmer wie in hiesigen Bildungsanstalten müssen die zukünftigen Meisterentwickler jedoch nicht in Kauf nehmen: Nur knapp zwei Dutzend der Aspiranten (Aufnahmealter: 18 bis 25) verkraftet das edle High-Tech-Gebäude pro Semester. Die Zukunftchancen für die Studenten sind nicht schlecht: Ein abgeschlossener Ausbildungsgang wird meist mit sofortiger Einstellung bei Hudson belohnt. Haben sich erst einmal ganze Jahrgänge der CD-School in der Industrie bewährt, dürften auch Konkurrenzfirmen auf die "studierten" Spielfreaks aufmerksam werden. *wi*

Hinter dieser High-Tech-Fassade studieren zukünftige Spieleentwickler

Warten auf Wizardry

Bei uns stand das Telefon nicht mehr still: "Wann kommt's denn jetzt?", war die am häufigsten gestellte Frage in Sachen ***Wizardry 7: Crusaders of the dark Savant***. Leider müßt Ihr Euch noch ein wenig gedulden. Denn leider nimmt der Feinschliff an dem furiosen Rollenspiel aus technischen Gründen mehr Zeit in Anspruch als geplant. Hieß es zum Zeitpunkt des Testes noch: "Erscheinungsdatum ist Anfang Februar", heißt's jetzt: "Anfang Mai kommt es endlich!". Der Grund für die Verspätung: David Bradley schrieb sein Musterspiel auf einem neuen Entwicklungssystem, und in letzter Minute schlichen sich bei einigen Test-PCs kleine Fehler ein. Diese werden nun ausgebügelt. *mh*

Noch beim Feinschliff: *Wizardry 7* (MS-DOS/VGA)

PC-Gewinner

Die Resonanz auf unseren MS-DOS-Wettbewerb, den wir zusammen mit der Firma **PC-Computer und mehr** ausgetragen haben, war gigantisch. Der Siegespfeil traf Jan Thöne aus Wuppertal, der sich im örtlichen PC-Computercenter seinen Hauptpreis, einen **Commodore-25MHz-386er** mit allem Drum und Dran, abholte. Filialleiter Jens Thelen ließ es sich nicht nehmen, Jan herzlich zu seinem neuen Computersystem zu gratulieren. Die restlichen Gewinner werden per Post benachrichtigt. *mg*

Jan Thöne (links) ist der Hauptgewinner unseres PC-Wettbewerbs aus *POWER PLAY* 12/91

Roland's Neue

Die *Roland*-Soundkarten gelten unter den Computerspiele-Fans als "Mercedes" unter den PC-Musikkarten. Wen wundert's? Keine Karte läßt eine solche Musikfülle erschallen, wie die LAPC-1 oder das externe CM-32L-Modul. Nun gibt's zwei neue Module bzw. Einsteckkarten von Roland. Die neue Karte, die in einem freien Slot des PCs Platz findet, ist die **SCC-1**. 317 Klangfarben, die auf 128 gesampelten Originalinstrumenten basieren, sowie eine spezielle Sektion für Soundeffekte sollen für neuen Ohrenschmaus sorgen. Voll ausgenutzt wird der Neuling von den Spielen allerings noch nicht. Der Preis der Karte: 998 Mark.

Wer lieber ein externes Modul haben will, kann sich den **CM-300** zulegen (technisch identisch mit der SCC-1). Preis: 1098 Mark. Sowohl dem CM-300 und der SCC-1 gehen die sog. "LA"-Klangfarben der älteren Soundkartenmodelle ab. Soundgenießer, die nicht nur spielen sondern auch musizieren wollen und über einen gut gefüllten Geldbeutel verfügen, können sich das Edelmodell CM-500 kaufen, das alle Fähigkeiten der neuen und der alten Rolandgeneration vereint. Kostenpunkt: (fast schon unverschämte) 2200 Mark. *mh*

Neue Rolandkarten: SCC-1 intern oder CM-300 und CM-500 extern.

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Apydia	64,00 DM
Agony	* 60,50 DM
Baby Joe	72,00 DM
Bug Bomber	60,50 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	* 64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
Das Boot	72,00 DM
Deuteros	72,00 DM
Elvira II	* 71,50 DM
Fate: Gates of Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Mirrorsoft)	79,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knight of the Sky	77,00 DM
King's Quest V	55,00 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	58,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	* 75,00 DM
Mad TV	74,50 DM
PGA Plus	72,00 DM
Populous	69,00 DM
Populous Editor	* 35,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 76,50 DM
Space Shuttle	* 109,00 DM
Sim Ant (kompl. deutsch)	* 89,50 DM
Simpsons	* 58,00 DM
Turtles II	* 72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfspack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Airbus A320	* 99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilisation (kpl. dt.)	98,00 DM
Command HQ	79,50 DM
Castles	76,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Eye of I. Beholder II (kpl. dt.)	* 89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	* 99,00 DM
Great Courts II	72,00 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Kings Quest V	VGA 97,00 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA * 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	* 76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Space Quest 4 (kpl. dt.)	VGA 85,50 DM
Silent Service II	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Strike II	69,00 DM
Space Shuttle	* 119,00 DM
Ultima VII	* 86,00 DM
Winter Challenge	69,00 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Wing Comm. 2 Disk I	43,50 DM
Willi Beamish	VGA 84,50 DM
Wayne Gretzky 2	72,00 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Fate: Gates of Dawn	72,00 DM
Grand Prix	* 79,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Knight of the sky	79,50 DM
Mega Twins	58,50 DM
Populous II	74,50 DM
Silent Service II	* 76,50 DM
Turtles II	* 72,00 DM
Their Finest Hour	72,00 DM
Wolfspack	65,00 DM

* Vorankündigung
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland Vork. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei
PEROKA SOFT
Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim
Telefon: 02173/51351
0211/750205

FROG SOFT

02151 / 390071

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.
Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden OHNE ANRUFBEANTWORTER
Fax 02151/390072
Bestellung schriftlich:
FROG-SOFT R. GUTOWSKI,
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
1 ST Division Manager	24,90	-
50 Great Games	64,90	64,90
Action Fighter	24,90	-
Air Land Sea	64,90	-
Alien World	44,90	-
Anarchy	29,90	-
Another World	64,90	-
Arcade Block Busters	-	59,90
Battle Chess	64,90	64,90
Birds of Prey	79,90	-
Blues Brothers	64,90	69,90
Bonanza Bros. Capcom	64,90	-
Buck Rogers 2	-	74,90
Cadaver	69,90	89,90
Champion	59,90	74,90
Charge of The Light Brigade	74,90	74,90
Chuck Rock II/Ch.	64,90	64,90
Civilization	99,90	119,90
Deuteros	79,90	-
Dragonflight	79,90	-
Die Kathedrale	69,90	94,90
Diplomacy	49,90	64,90
Dragon Wars	64,90	-
EDD Quest	-	74,90
Eternal Kanzler Sein	79,90	79,90
El ima 2	79,90	99,90
Elvira Arcade	64,90	64,90
F-14 Tomcat Afterburner 2	79,90	79,90
F-16 Combat Pilot	29,90	29,90
Falcon 3.0 Mach 2	-	139,00
Fascination	74,90	89,90
First Samurai	79,90	-
Flames of Freedom	89,90	94,90
Formula 1 Grand Prix	79,90	-
Fort Apache	79,90	74,90
Gateway Savage Frontier	-	79,90
Gateway to the Savage Frontier	79,90	79,90
Gazze Super Soccer 2	-	64,90
Gettysburg	74,90	79,90
Gods	69,90	74,90
Golden Eagle	-	74,90
Great Courts 2	69,90	69,90
Guardians	-	64,90
Harpoon	64,90	-
Harpoon 1.2.1	79,90	99,90
Heart of China	79,90	94,90
Heimdall	79,90	-
Heroes of The Lance	29,90	24,90
Hot Rubber	64,90	64,90
Hunter	-	119,90
Hyperdrome	a. A.	99,90
Indy Heat	64,90	-
Italia 90	29,90	-
Kaos	104,90	109,90
Kevin Keegan	69,90	79,90
Knights of the Sky	89,90	94,90
Lauraine	79,90	-
Leisure Suit Larry 1	79,90	94,90
Links Barton Creek	-	59,90
Magic Candle	-	79,90
Mario	64,90	-
Mega Bow	89,90	79,90
Mercenary	-	59,90
Mercenary 3	74,90	-
Midnight Resistance	24,90	-
Mission	34,90	94,90
Might and Magic 3	-	99,90
Mohsey Island 2 deut.	a. A.	89,90
Monty Python	29,90	29,90
Mots	29,90	-
Paragliding Sim	74,90	79,90
Pinball Dreams	64,90	-
Police Quest 3	-	99,90
Prophecy	79,90	79,90
Quest & Glory	79,90	99,90
Quest of Aganaan	24,90	-
Rainbow Islands	-	74,90
Rainbow Island	29,90	-
Red Baron	89,90	99,90
Robin Hood (Longbow)	-	99,90
Robocop 3	64,90	-
Rock Star	64,90	64,90
Sea Soft and Sun	64,90	64,90
Silent Service 2	99,90	89,90
Sim Ant	a. A.	79,90
Soul Crystal	-	79,90
Space Ace 2 Borfas	79,90	99,90
Space Gun	64,90	-
Space Hunter 2	29,90	-
Space Quest 4	79,90	94,90
Space Shuttle	-	79,90
Star Trek 25TH	-	79,90
Stellar 7	64,90	79,90
Strategy	69,90	79,90
Shuttle	29,90	-
Super Car Racer	24,90	24,90
Super Space Invaders	64,90	69,90
Team Yankee	77,90	87,90
Terminator 2	-	119,90
Thus the Fox	64,90	74,90
Tie Fighter	64,90	-
Tracon 2	-	124,90
Traders (M.U.L.E. deluxe)	69,90	-
Turrican 2	64,90	94,90
Videoball	64,90	-
Willy Beamish	79,90	97,90
Wolf Child	64,90	-
World Class Rugby 5 Nations	74,90	-
World Wrestlemania	64,90	74,90
Z-Out	24,90	-

Sehr geehrter Kunde, die Spiele "Wing Commander" und "Sim Earth" für den Amiga erschienen Mitte des Jahres. Wir können jedoch schon Vorbestellungen entgegennehmen. Außer dem hier aufgeführten Programmen führen wir noch ca 4000 andere Artikel.

IBM-Hardware

Thunderboard	279,-	AdSB	239,-
Soundblaster 2.0	329,-	Roland Lapc 1	899,-
Soundblaster pro	629,-	CD ROM intern	699,-
		CD ROM extern	1119,-

AMIGA 500

1 Mb Speichererweiterung	259,-
512 KB Speichererweiterung	89,-
Kickstartumschaltplatine mit ROM 1.3 (A500+)	96,-

AMIGA 2000

2 MB bis 8 MB erweiterbar	449,-

Laufwerke Amiga

Intern 3,5	169,-	extern 3,5	179,-

Mäuse

Highres Maus inkl. Mousepad	69,-
Optische Maus für Amiga	119,-
Optische Maus für PC	139,-

Joystick

Grávis für Amiga oder PC	84,50

Jim Power setzt zum Kampfschrei an (Amiga)

Mutanten-Power

Deutlich von den Erfolgen des *Turrican*-Epos inspiriert, zeigt sich ***Jim Power in Mutant Planet*** von der französischen Firma Loriciel. Das Action-Adventure vereint drei Plattform- und zwei Baller-Levels, in denen sich Pixelfigur Jim Power unter unserer Leitung austoben darf. Die Spielwelt ist gespickt mit Fallen, unzähligen Monstern und geheimen Türen, die nur mit den passenden Schlüsseln zu knakken sind. Um Eure Überlebenschancen zu erhöhen, läßt sich der Held mit acht unterschiedlichen Waffen aufrüsten. Der Soundtrack wird übrigens von Chris Hülsbeck geschaffen. Amiga-Besitzer dürfen im nächsten Monat die Lauscher aufspannen. *vw*

Geheimprojekt

Nach *Alien Breed* läßt es Team 17 krachen. ***Projekt X***, ihr neuestes Produkt, bietet Action satt. Ein guter alter Horizontal-Scroller — technisch jedoch an die Grenzen des Amigas angelehnt. Mit *Nemesis*-artigem Extrawaffensystem und allerlei technischen Spielereien weiten sich so manche Spieleraugen. *Projekt X* bietet Grafik in Arcade-Qualität, flotte Musik und sauber digitalisierte Sprachausgabe. Der Test folgt in einer unserer nächsten Ausgaben. *kn*

Projekt X von Team 17 — Action wie in der Spielhalle

Geschichtsstunde

Max Design aus Österreich schlägt wieder zu. Ihr neuestes Werk nennt sich ***1869*** und läßt den Spieler in die Rolle eines Reeders des 19. Jahrhunderts schlüpfen. Die geschichtsträchtige Simulation bietet alles, was ein Reeder so zu tun hat. Schiffe bauen, kaufen und mit ihnen handeln. Geld anlegen, Schiffe ausrüsten, Weltmeere befahren, um Riffe navigieren und Wetterunbilden strotzen. Große Ereignisse (Suezkanal, diverse Kolonialkriege) werden eingeblendet und haben direkten Einfluß auf Eure Handelsbeziehungen.

Osiris nennt sich ein neues Denkspiel, das am ehesten mit Go zu vergleichen ist. Die Idee ist jedoch vollkommen neu. Drei Spieler ziehen auf einem Dreieck ihre Steine, um an das Auge der Osiris zu gelangen. Strategen dürfen schon sehr gespannt sein. *kn*

Osiris läßt die Gehirne dampfen

Auf der Versteigerung läßt sich so manches Schnäppchen schlagen

Horrorlust

Ocean hat schon den nächsten Kinohit in der Mache. *The Addams Family* kommt jetzt auf einschlägigen Computersystemen auf ihre blutrünstigen Kosten. In einem farbenfrohen Jump'n'Run steuert Ihr den kleinen Gomez, seines Zeichens Familienvater, auf der Suche nach den Überresten seiner Familie. Zahlreiche Geister lassen sich mit allerlei netten Extras übertölpeln. Anfang April dürfte das Spiel in den Softwareläden landen. *kn*

Gomez auf der Suche — *The Addams Family*

Ataris Amiga-Killer

Kurz vor Redaktionsschluß trafen von unserem CeBIT-Korrespondenten Michael heiße Infos über einen neuen Heimcomputer von Atari ein. Obwohl der **Falcon 030**, so der Name des High-End-Gerätes, nicht offiziell auf der Messe vorgestellt wurde, konnte Michael einige Infos erhaschen. So arbeitet ein ultraschneller, mit 16 MHz getakteter 68030-Mikroprozessor in dem Computer, dem ein ebenso rasanter 16-MHz-Blitter zur Seite steht. Elf hochgezüchtete Soundkanäle, die laut Insiderangaben sogar bessere Akustik als das Super Famicom hervorzaubern können, sind ebenfalls mit von der Partie. Die Farbpalette von über 65 000 Farben (8 Bitplanes), die mit noch nicht endgültig definierten Auflösungsstufen (u.a. eine VGA-kompatible mit 320 x 200 Pixeln) zum Einsatz kommt, läßt so manchen Spielefreak jubilieren. Ein Multitasking-TOS rundet die Palette der Techno-Daten ab. Angeblich soll das Gerät zur Düsseldorfer Atari-Messe inklusiv 144 MByte 3½-Zoll-Laufwerk zum Sensationspreis von 999 Mark in den Handel kommen.

Wenn die oben genannten Daten stimmen, dann sind auf dem Falcon 030 Spiele möglich, die auf etablierten Computer- und Videospielesystemen nur mit vielen Tricks oder gar nicht machbar sind. *mg*

Mythisch

System 3 bringt nach Jahren nun endlich die Amiga-Version des C-64-Spiels *Myth* auf den Markt. Grafisch hat sich in den Jahren viel getan, auch spielerisch ist es nicht mehr mit der älteren Version vergleichbar. Ihr steuert das Helden-Sprite durch recht unwirtliche, aber sehenswerte Welten und erwehrt Euch mit allerlei Hilfsmitteln diverser Gegner. *kn*

Der Drache bemüht sich um Euer Leben — *Myth* (Amiga)

Kann denn Kugeln Sünde sein: der *Nova-9*-Flipper

Flipperfenster

Die grafische Benutzeroberfläche für PCs, *Windows*, ist nicht mehr aufzuhalten. Fast jedem neu gekauften PC liegt *Windows* bei, und immer mehr Anwender möchten es nicht mehr missen. Dummerweise laufen die meisten Spiele, die es heute zu kaufen gibt, nicht unter *Windows*. Meistens muß der Spieler *Windows* verlassen und von der unfreundlichen DOS-Ebene sein Spielchen laden. Mit *Pinball for Windows* veröffentlicht Sierra eines der ersten Spiele aus eigenem Haus, das explizit nur unter Windows läuft. Das Spiel selbst simuliert verschiedene Flippertypen, die alle Sierra-Adventures zum Thema haben: u.a. *Space-Quest-* oder *Nova-9*-Flipper.

Grafisch hält sich *Pinball for Windows* an den VGA-Standard — 640 x 480 Punkte in 16 Farben. Wer schon ein Multimedia-Windows (3.1) hat, bekommt den Sound über Soundblaster geliefert. *mh*

Neues von Palace

Zwei actionlastige Spiele bringen die Jungs von Palace Software noch diesen Monat auf den Markt. *Hostile Breed* ist ein handelsübliches Ballerspiel mit taktischen Nebenefekten. In den Leveln warten kleine Reparaturroboter und stationäre Verteidigungsanlagen, die von Euch genutzt werden dürfen. In *Hot Rubber* schwingt Ihr Euch auf den Sitz einer 500er. Auf den Spieler warten heiße Motarradrennen über zwölf Kurse dieser Welt. Ein Weltmeisterschaftsmodus mit speicherbaren Spielständen ist ebenfalls enthalten. *kn*

Eine bunte Ballerei — *Hostile Breed*

Zwei Spieler dürfen in *Hot Rubber* gleichzeitig losrauschen

Letzte Meldung

- **Peter Jones verläßt "Sierra" und gründet die eigene Softwarefirma "Mirage"**
- **Lucasfilm-Games setzt auf CD: Erste Titel auf CD sind *Loom*, *Swotl* und *Monkey Island*.**
- **Infogrames plant einen "Achterbahn"-Simulator**
- **MindScape hat das Recht erworben, mit dem Kultstar "Mario" unterhaltsame Lernprogramme zu entwickeln.**

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	59.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90		69.90
Agony dt.	59.90		
Ambassador dt.	59.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	
Apalyx dt.	64.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Battle Chess Trilogy dt.			79.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Die Kothrattrilie dt.	69.90		89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
Elvira 2 Jaws of Cerberus dt.	74.90		89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fate Gates dt.	64.90	64.90	84.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
Globoxrad dt.	44.90		54.90
Gadaxar dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Lamp 3 VGA dt.	89.90		89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	39.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Manley Lost in L.A. dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Martian Memoir dt.	64.90	64.90	64.90
Mega-Lo-Mania dt.	69.90	69.90	
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Powermonger dt.	64.90	64.90	
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		
Red Baron VGA dt.	89.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	64.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island VGA			79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Earth dt.	74.90	74.90	89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Missions			39.90
Space Quest 4 VGA dt.	89.90		89.90
Special Forces dt.	74.90	74.90	
Star Trek VI dt.			89.90
Starflyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steigerb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Traders dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	64.90	64.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Wing Commander VGA dt.	74.90		89.90
W.C. Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 ost 2			39.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90	59.90	
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann Rufen Sie bei uns an,
wir haben viele weitere Spiele im Angebot !!!

Disketten 5.25"	2D	10er Pack	4.90
5.25"	HD	10er Pack	12.90
3.5"	2DD	10er Pack	9.90
3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltb.			99.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar			119.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.			239.00
Game Card PC/XTAT bis 16 MHz, 2 Gameports			39.90
Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports			69.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)			14.90
Competition PRO STAR (Amiga, ST,C64)			35.90
Quickshot 123 (PC/XTAT)			24.90
Comp. PRO STAR/PC inst. GameCard			99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(NN od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE
GESAMTPREISLISTE AN !
(Bitte DM 1 - für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht ! ! !

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

COMPUTER-SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Police Quest III	Sierra
2.	Larry V	Sierra
3.	F-117A Stealth Fighter	Microprose
4.	Gunship 2000	Microprose
5.	Wing Commander II	Origin
6.	Earl Weaver Baseball	Electronic Arts
7.	Willy Beamish	Sierra
8.	King's Quest V	Sierra
9.	Might & Magic III	New World Computing
10.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games

	TITEL	HERSTELLER
1.	Formula 1 Grand Prix	Microprose
2.	WWF Wrestlemania	Ocean
3.	The Simpsons	Ocean
4.	Whirlwind Snooker	Virgin
5.	Terminator II	Ocean
6.	Lotus Turbo Challenge II	Gremlin
7.	Another World	Delphin
8.	Populous II	Bullfrog
9.	More Lemmings	Psygnosis
10.	Wolfchild	Core Design

Der Hauptpreis: ein Amiga 500

Die Gewinner von Ausgabe 3

Die zehn Walkmen haben gewonnen: Ronny Wolf aus Chemnitz, Frank Stary aus Eckernförde, Julian Gude aus Berlin, Klaas Barten aus Celle, Gawinek Wojtek aus Niederfischbach, Oliver Hartmann aus Schwai, Jörn Mohr aus Berlin, Hansi Limmer aus München, Alexander Maier aus Hinterwedenthal und Holger Bruners aus Köln.

VIDEO-SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Final Fantasy II	Square	Super Famicom
2.	Dragonball	Legend Bandai	NES
3.	The Legend of Zelda III	Nintendo	Super Famicom
4.	Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
5.	S. Formation Soccer	Human	Super Famicom
6.	Pro Soccer	Imagineer	Super Famicom
7.	S. Adventure Island	Hudson	Super Famicom
8.	Soulblader	Enix	Super Famicom
9.	S. Fire Prowrestling	Human	Super Famicom
10.	Yoshi's Egg	Nintendo	NES

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2.	Super Bowl	Super NES	Tecmo
3.	F-Zero	Super NES	Nintendo
4.	Tetris	Game Boy	Nintendo
5.	Super Mario Bros III	NES	Nintendo
6.	Final Fantasy II	Super NES	Square
7.	Tetris	NES	Nintendo
8.	Play Action Football	NES	Nintendo
9.	The Simpsons	Game Boy	Acclaim
10.	Sim City	Super NES	Nintendo

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite x). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Amiga 500, den freundlicherweise der Südwestfunk und Commodore stiften. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(7)	Bundesliga Manager Professional
4.	(12)	The Secret of Monkey Island 2
5.	(9)	Battle Isle
6.	(4)	Wing Commander 2
7.	(—)	Pools of Darkness
8.	(5)	Railroad Tycoon
9.	(11)	Populous 2
10.	(6)	Turrican 2
11.	(3)	Pirates
12.	(—)	Wing Commander
13.	(—)	Larry 5
14.	(—)	Eye of the Beholder
15.	(—)	Sim Ant
16.	(—)	Sim Earth
17.	(—)	Secret Weapons of the Luftwaffe
18.	(—)	Red Baron
19.	(—)	Sim City
20.	(—)	Dungeon Master

TACK

MEDIA-CONTROL-CHARTS

AMIGA

1. Formula 1 Grand Prix
2. Bundesliga Manager Professional
3. Airbus A 320
4. Populous 2
5. Battle Isle
6. Lotus Esprit Turbo Challenge 2
7. Silent Service 2
8. Lemmings Data Disk
9. Apidya
10. Birds of Prey

MS-DOS

1. Bundesliga Manager Professional
2. Lemmings
3. Civilization
4. Falcon 3.0
5. Battle Isle
6. Wing Commander 2
7. Monkey Island 2
8. Star Trek
9. Might & Magic 3
10. Gunship 2000

EINSAME INSEL

Lothar Schmidt (Blue Byte) bastelt an der Mega-Drive-Version von *Battle Isle*

- Battle Isle
- Super Formation Soccer
- F1 Grand Prix
- Super Ghouls'n'Ghosts
- Apidya

LESERHITS

Amiga

1. Monkey Island
2. Bundesliga Manager Professional
3. Lemmings
4. Battle Isle
5. Populous II

Atari ST

1. Monkey Island
2. Railroad Tycoon
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Turrican II

C 64

1. Pirates
2. Turrican II
3. Gunship
4. Turrican
5. Turtles II

MS-DOS

1. Lemmings
2. Wing Commander II
3. Monkey Island II
4. Pools of Darkness
5. Monkey Island

Handheld

1. Gargoyle's Quest
2. Parodius
3. Sonic the Hedgehog
4. Super Mario Land
5. GG-Shinobi

Mega Drive

1. Quack Shot
2. EA Hockey
3. Castle of Illusion
4. Sonic the Hedgehog
5. Super Shinobi

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	14. Monat
Psygnosis	13. Monat
Software 2000	4. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Blue Byte	4. Monat
Origin	5. Monat
SSI	1. Monat
Microprose	14. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Rainbow Arts	11. Monat
Microprose	54. Monat
Origin	15. Monat
Sierra	1. Monat
SSI	9. Monat
Maxis	1. Monat
Maxis	1. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Dynamix	8. Monat
Maxis	28. Monat
FFL	41. Monat

HÖRERHITS

1. The Secret of Monkey Island Lucasfilm Games	6. Pirates Microprose
2. Lemmings Psygnosis	7. Space Quest III Sierra
3. Bundesliga M. Professional Software 2000	8. Populous II Electronic Arts
4. Tetris Bulletproof Software	9. Populous Electronic Arts
5. Larry I bis III Sierra	10. Wing Commander Origin

Markt&Tec

DAN

FÜR DEN GR
AUFTRITT CE

Wie jedes Jahr waren auch 1992 wieder zahlreiche Fachleute, Autoren, Geschäftspartner und natürlich Leser auf unserem CeBIT-Messestand. Zahlreiche Aktionen, Expertenrunden, das große Gewinnspiel und vieles mehr boten allen CeBIT-Besuchern eine gute Chance, Markt&Technik einmal näher kennenzulernen.
Wir möchten uns deshalb an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns auf der CeBIT besucht haben!
Denn die intensive und fruchtbare Kommunikation mit Ihnen ist die Basis für unseren erfolgreichen Auftritt.
Also: Bis zur nächsten CeBIT ´93!

Experten im Gespräch

hnik

KE

ROSSEN
EBIT '92

Markt&Technik im Dialog: Gespräche, Diskussionen, Experten-Treffs - auf unserem Stand gab es viele Möglichkeiten, Computer-Know-how auszutauschen.

395 Fachbücher& 15 Fachzeitschriften

Erstmals war die ganze Palette des Computerwissens von Markt&Technik versammelt: Für viele Besucher eine willkommene Gelegenheit das gesamte Spektrum der Bücher und Zeitschriften kennenzulernen.

Die überwältigende Anzahl der Teilnehmer beim großen Markt&Technik-250.000,- DM-Gewinnspiel hat uns sehr gefreut. Schließlich gab es ja auch viele tolle Preise zu gewinnen... Und das sind unsere Gewinner:

1 Gewinner des PREIS

Das chice Peugeot 205CJ-Cabrio hat einen glücklichen Gewinner gefunden: Herr Michael Brat aus Uslar. Herzlichen Glückwunsch von der ganzen Markt&Technik-Mannschaft und gute Fahrt oben ohne!

2 Gewinner des PREIS

Die Reise nach New York wird sich Herr Ralph Winzler aus Mechernich genehmigen. Unser Reise-Wunsch: Einen guten Flug und erlebnisreiche Tage in dieser Weltmetropole!

3 Gewinner des PREIS

Herr Niclas Brand aus Hamburg wird in Zukunft mit dem professionellen Laptop von COMPAQ unterwegs sein. Byte mobil!

Deutschlands Nr.1 für Computerwissen

SO GEHTS

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

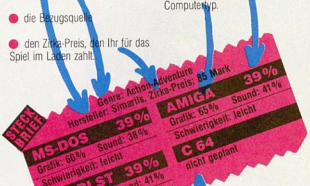
Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-Prädikat* und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.



- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die CGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.

"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch
Super Formation Soccer (Super Famicom), Grand Prix (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

...Richard Eisenmenger
Black Crypt (Amiga), Locomotion (Amiga), Fire and Ice (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

...Winnie Forster
Fatal Fury (Neo Geo), Advanced Military Commander (Mega Drive), Super Contra (Super Famicom), Monopoly (Game Boy)

...Volker Weitz
Grand Prix (Amiga), Advanced Military Commander (Mega Drive), Beholder 2 (MS-DOS), Monkey Island 2 (MS-DOS)

...Michael Hengst
Advanced Military Commander (Mega Drive), Amberstar (ST), Soul Blader (Super Famicom)

...Boris Schneider
Multimedia Beethoven (MS-DOS), A-Mazing Tater (Game Boy), Nova 9 (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

...Knut Gollert
Fire and Ice (Amiga), Uncharted Waters (MS-DOS), Lucky Dime Capers (Game Gear), John Madden Football (Amiga)

Tierisch gut

Cool Coyote in Fire and Ice

Die Mördermuschel dient als universelles Sprungbrett — nicht sehr nett, aber äußerst praktisch

Andrew Braybrook, seines Zeichens britischer Starprogrammierer, schlägt erneut zu. Bekannt geworden durch Kultspiele wie *Uridium* oder *Paradroid* werkelte er seit Anfang '91 an *Fire and Ice*. Während der Chef des Graftgold-Teams und enger Braybrook-Freund Steve Turner das ordentliche *Realms* ablieferte, setzte Andrew sich mit zwei Grafikern und einem Musiker zusammen, um einmal ein "ganz anderes" Jump'n'Run auf die Beine zu stellen.

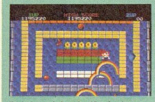
Im Spiel dreht sich alles um *Cool Coyote*, einen recht intelligenten Abkömmling seiner in Nordamerika beheimateten Hunderasse, der sich auf seinem Weg durch fünf unterschiedliche Welten allerlei gefallen lassen muß. Der arme Vierbeiner darf Naturunbilden trotzen, sich gegen diverse Unholde verteidigen und dabei auch noch einen kühlen Kopf bewahren. Doch er heißt nicht umsonst *Cool Coyote* und läßt sich demnach nur schwer beeindrucken. Rauchende Köpfe, schweißnasse Hände und verkrampfte Körperhaltung beim Spieler sind schon wahrscheinlicher.

Ihr steuert den frechen Präriewolf, der springen, rennen, schwimmen und sich bücken kann, mit Hilfe des Joysticks. Dabei gehts pro Welt durch mehrere Abschnitte, in denen Eure Aufgabe darin besteht, einen Schlüssel zusammenzubauen, der Euch die Ausgangstür öffnet. Die sechs Schlüsselteile werden von ganz bestimmten Gegnern hinterlassen, nachdem sie pulverisiert wurden. Dazu beschießt Ihr selbige mit Euren Eiskügelchen. Die kleinen Bösewichte werden dann für eine bestimmte Zeit eingefrostet — Berührung genügt, schon zerbröckeln sie in ihre Einzelteile. Jeder Gegner ist jedoch nur für eine bestimmte Zeit "schockgefrostet". Tauen sie wieder auf, ist ein weiterer Beschuß nötig, um sie in den eiskalten Zustand zurückzuversetzen. Berührt der Coyote die aufgetauten Gegner, kippt er um und hört die Vöglein singen — ein Leben ist futsch.

Im Spiel trefft Ihr an feindlichen Sprites auf so ungefähr alles, was das Jump'n'Run-Genre zur Zeit bieten kann. In der Arktis warten Schneeballbomber-Möwen, niedliche Pinguine, kleine skifahrende Vögelchen, schneeballwerfende Eskimos und übers Eis rutschende Walrosse. In Schottland, der zweiten Welt, geben sich Häschen, Mäuse, schwerbewaffnete Schotten und Raben ein Stelldichein. Die dritte Welt entführt den Coyoten auf den Meeresgrund, zu Fischen, Schildkröten, Krabben und Tintenfischen, während in der fünften, der Dschungelregion, speerwerfende Eingeborene, fleischfressende Pflanzen und gierige Katzen im Urwalddickicht lauern. Habt Ihr auch diese Levels hinter Euch gelassen, trefft Ihr in einem Tempel auf Geier, die mit Felsbrocken um sich werfen, auf schwertschwingende Priester und feuerspuckende Drachenköpfe. Die vorletzte Welt, ein kleiner Himmelsgarten, bietet weniger Bösewichte, dafür um so mehr Bonusspender und knifflige

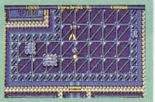
Der Vulkan im Hintergrund spuckt Feuer — Vorsicht: sein mächtig heiß!

1983 gründeten **Steve Turner**, heutiger *Graftgold*-Chef und **Andrew Braybrook** das Computerspiel-Label *STSoftware*. Damals programmierten sie noch in Steves Eßzimmer. Nach einigen Spielen für C 64, Dragon 32 und ZX Spectrum riefen sie 1985 *Graftgold* ins Leben. Mit Klassikern wie *Paradroid* und *Uridium* machte sich das Team schnell einen Namen. Fast jedes weitere Produkt wurde ein Renner. *Rainbow Islands*, *Paradroid '90* und *Super Off Road* zählen auf den 16-Bit-Maschinen noch heute zu den besten Spielen. Steve Turners neuestes Produkt, *Realms*, ließ ungewohnterweise einige Lücken blikken. Auch Konsolenbesitzer dürfen sich bald über erste Graftgold-Produkte freuen. Das siebenköpfige Team arbeitet schon fleißig an einigen Mega-Drive-Titeln. Genaueres plaudern wir in Kürze aus.


Rainbow Islands (Amiga)

Realms (Atari ST)

Andrew und Steve


Paradroid '90 (Amiga)

Hüpfeinlagen von Inselchen zu Inselchen. Last, but not least das Finale in Ägypten: Nachdem Ihr Euch gegen Mumien, Feuergeister und abrockende Ägypter durchgesetzt habt, wartet der oberste aller Obermotze (jede Welt hat übrigens seinen eigenen). Das Finale feiert der coole Coyote mit einem riesigen Priester, der sein feuriges Händchen einsetzt und zu fortgeschrittener Stunde zu einer seltsamen, schlangenähnlichen Feuerballansammlung wird. Bevor diese jedoch zu bewundern ist, harren unzählige Gegner ihrer Atomisierung. Die Anzahl derselben in einem Level ist glücklicherweise begrenzt: Habt Ihr einen bestimmten Level-Abschnitt "gereinigt", bleibt er auch sauber. Lauft Ihr also zu einem späteren Zeitpunkt wieder dorthin, könnt Ihr beruhigt nach kleinen Extras oder Bonusblöcken suchen, ohne ständig gestört zu werden. Ein Level entpuppt sich so als ein riesengroßer Raum, den es zwar eigentlich nur zu durchqueren gilt, der aber auch allerhand Punkte- und Extraspender abseits des Weges zum Ausgang bereithält.

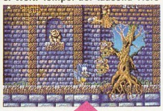
Es lohnt sich, diverse Umwege zu nehmen, um allerhand Punkte und Extraleben abzuräumen. Letztere erscheinen in Form riesiger Knochen, auf die sich ein wahrer Coyote natürlich mit Freuden stürzt. Unterwegs tauchen, einmal angeschossen, Eisblöcke auf, die auf weiteren Beschuß Extra-

Schatzkisten locken mit massig Bonuspunkten

1. Welt: Vorsicht Eis!

3. Welt: Tiefseehatz

5. Welt: Tempel der tausend Tiere



7. Welt: feuriger Tutenchamun

2. Welt: auf Krokos übers Wasser

4. Welt: Rettet den Regenwald!

6. Welt: in den hängenden Gärten

7. Welt: mit Sonnenbrille unterwegs

waffen, Schutzschilde oder Smartbombs, manchmal auch Schlüsselteile hergeben. Als Treppchen zu geheimen "Warps" oder Bonusräumen sind sie ebenfalls zu gebrauchen. So kann es passieren, daß Ihr zum Beispiel einen Level weiter "gebeamt" werdet, ohne Euren Schlüssel komplettiert zu haben. An oben genannten Extrawaffen findet der niedliche Hund verschiedene Arten von Streuschüssen, Minen und sogar eine, redaktionsintern "Mega-Wau-Wau" genannte Superwaffe. Aktiviert Ihr diese, bellt der Coyote ordentlich laut — Folge: die angekläfften Sprites stehen fassungslos und gefroren bereit. Besonders niedlich ist das Regenwölkchen, das auf Eure Feinde regnet. Nicht zu verwechseln jedoch mit den Schlechtwetterwolken, die Smart-Bomben (hier Schneeflocken) hergeben. Diese sausen irgendwo im Level durch die Luft und geben bei Beschuß nach einer bestimmten Zeit Schneeflocken, sprich: Smart-Bomben frei. Kurz danach verwandeln sie sich jedoch in echte Gewitterwolken, die wild durch die Gegend blitzen. Sucht Ihr nicht alsbald das Weite, werden Ihr mit etwas Pech geröstet.

An weiteren Gags und Überraschungen mangelt es *Fire and Ice* ebenfalls nicht. Besonders auffallend ist Euer Freund "Poppy". Auf diesen kleinen Hund trefft Ihr an den endlegendsten Ecken eines Levels. Habt Ihr Ihn gefunden, agiert er, mit mehr oder weniger Intelligenz, als Euer "Satellit". Wenn Ihr also schießt, tut Poppy selbiges. Lauft Ihr weiter, weicht der kleine Begleiter

Der letzte Endgegner schleudert Flammenbälle in Eure Richtung

nicht von Euer Seite; ist mit seinen kleinen Beinchen jedoch etwas arm dran: Poppy ist wesentlich langsamer als der Coyote. Ständig auf ihn zu warten lohnt sich jedoch, da er bei feindlicher Übermacht fleißig mitballert und am Level-Ende ein Extrabeben bringt. Zu viel Zeit darf man sich beim Punktesammeln jedoch nicht lassen: Trödelt Ihr, erscheinen plötzlich Feuerbälle, die Euch bei Berührung ein Leben stibitzen. *kn*

BACHEM

SOFTWARE vom FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Wheel Drive dt. Ani.		72.90	72.90	-.-
Award Winners	69.90	59.90	69.90	-.-
Blues Brothers dt. Ani.	65.90	65.90	65.90	39.90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69.90	69.90	-.-	-.-
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82.90	-.-	-.-	-.-
Champions	59.90	48.90	48.90	39.90
Civilisation dt.	94.90	-.-	-.-	-.-
Double Dragon 3	-.-	59.90	59.90	39.90*
Epic	-.-	57.90	57.90	-.-
Double Dragon 3	-.-	59.90	59.90	39.90*
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90	-.-
Gauntlet 3	-.-	59.90	-.-	-.-
Gladiator dt. Ani.	75,90	75,90	-.-	-.-
Kings Quest 5	-.-	82.90	-.-	-.-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82.90	82.90	-.-	-.-
Legend	-.-	69.90	-.-	-.-
Lethal Xcess dt. Ani.	-.-	69.90	69.90	-.-
Paperboy 2 dt. Ani.	-.-	59.90	-.-	-.-
Populous 2 dt.	-.-	79.90	79.90*	-.-
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90*	85,90*	-.-	-.-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-.-	-.-
Space Wrecked	72,90	72,90	-.-	-.-
Special Forces dt. Ani. 1MB	-.-	75,90*	75,90*	-.-
Strike Commander	84,90*	-.-	-.-	-.-
Super Heroes Compilation	-.-	69,90	-.-	49,90
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Ultima 7	82,90*	-.-	-.-	-.-
Ultima Trilogy 2	85,90*	-.-	-.-	-.-
Ultima Underworld	85,90*	-.-	-.-	-.-
Wing Commander	-.-	75,90*	-.-	-.-
Wing Commander Deluxe Edition	95,90*	-.-	-.-	-.-
Wizardry 7 VGA	85,90*	-.-	-.-	-.-
WWF Wrestling dt. Ani.	72,90	62,90	-.-	39,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	69,90*	-.-	-.-

Hardware

Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

CD ROM für PC

Wing Commander + Secret Mission 1&2 139,00
Wing Commander + Ultima 6 139,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung. ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.30

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC
Abandoned Places	75,-	75,-
Airbiss	92,-	a. A.
Ambestar	75,-	a. A.
Another World	63,-	72,-
Bane of the Cosmic Forge (D)	75,-	75,-
Bard's Tale Trilogy	86,-	93,-
Battle Isle	75,-	89,-
Birds of Prey	75,-	-,-
Buck Rogers I (D)	49,-	49,-
Bundesliga Manager Prof.	72,-	72,-
Civilisation	a. A.	86,-
Elvira II	a. A.	86,-
Eye of the Beholder I	74,-	89,-
Eye of the Beholder II	79,-	89,-
Falcon 3.0	-,-	119,-
Flight of the Intruder	78,-	89,-
Formula 1 Grand Prix	77,-	-,-
Gunship 2000	-,-	84,-
Hotel Manager	59,-	69,-
Larry V	99,-	99,-

	AM	PC
Lemmings 1	59,-	78,-
Lemmings II	65,-	72,-
Lotus Turbo Challenge II	75,-	-,-
MAD TV	75,-	89,-
Mega Lo Mania	75,-	-,-
Might & Magic III	69,-	89,-
Monkey Island II (D)	75,-	75,-
Pirates!	93,-	89,-
Pools of Radiance	39,-	59,-
Pools of Darkness	69,-	75,-
Populous I	29,-	29,-
Populous II	67,-	72,-
Railroad Tycoon	78,-	84,-
Sim Earth	74,-	92,-
Soul Crystal	67,-	72,-
Space Shuttle	105,-	119,-
Starflight II	59,-	69,-
Star Trek	a. A.	77,-
Ultima VI	75,-	39,-
Wizardry VII	-,-	84,-

Weitere Titel (auch C-64, ST) auf Anfrage

GAMES

Silberburgstraße 171
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/624652
Fax: 0711/624664

Versand: Mo. bis Fr. 10 bis 19 Uhr
Laden: Mo. bis Fr. 10 bis 18.30 Uhr
Do. bis 20.30, Sa. bis 14 Uhr

	AMIGA	PC
A 320	93,90	-,-
Another World	62,90	74,90
Battle Isle	74,90	89,90
Civilization	-,-	89,90
Elvira 2	78,90	89,90
Eye of the Beh. 2	-,-	74,90
F 1 Grand Prix	78,90	-,-
Falcon 3.0	-,-	127,90
Indiana Jones 4	-,-	-,-
Lemmings oh no	49,90	69,90
Les Manl. lost in LA	-,-	78,90
Might and Magic 3	66,90	89,90
Populous 2	78,90	-,-
Shanghai 2	74,90	89,90
Shuttle	104,90	119,90
Sim Ant	-,-	-,-
Ultima 7	-,-	104,90

GAMEBOY	149,-
Addams Family	74,90
Duck Tales	64,90
Gauntlet 2	64,90
Fred Fart. 1, 2	79,90
Final Fant. Adv.	79,90
Hunt for red Oct.	74,90
Kid Icarus	64,90
Ninja Gaiden	84,90
Metroid 2	69,90
Mickey Mouse	74,90
Robocop 2	64,90
Snow Bros	69,90
Super RC pro AM	64,90
Turrican	64,90

SUPER NES	599,00
Super Ghouls n G.	129,00
Thunderspirit	139,00
Joe and Mac	129,00

MEGA DRIVE	379,-
EA Hockey	119,00
Immortal	129,90
John Madden 92	109,90
Kid Chameleon	119,90
Master of Monst.	129,90
Quackshot	109,90
Shining in the D.	129,90
Speedball 2	109,90
Streets of Rage	119,90
Sonic 2	113,90
Wonderboy 5	109,90
Elem. Master 2	109,90
Y's 3	129,90

GAME GEAR	249,-
Alesia	74,90
Axe Battler	64,90
Chessmaster	79,90
Donald Duck	74,90
Leaderboard Golf	79,90
Ninja Gaiden	79,90
Sonic	79,90

Vor jedem Level erscheint glücklicherweise eine Übersichtskarte

Was würden Jump'n Run-Fans auf dem Amiga ohne Andrew Braybrook machen? Nach dem grandiosen *Rainbow Islands* haucht uns sein aktuelles Werk erneut Lebensfreude ein. Während sich der Sound noch auf dem "Gut gemacht!"-Niveau bewegt, tront die Grafik auf dem Superklasse-Podest. Jeder Pixel paßt, wurde liebevoll auf das Nachbarsprite abgestimmt und strahlt soviel Charme aus, daß man den Blick nicht mehr wenden will. Das Schönste daran: nicht nur Qualität, sondern auch Quantität ist vollkommen zufriedenstellend. Das gilt natürlich auch für das Spiel. *Fire & Ice* hat man nicht an einem Abend durchgezockt. Der gehobene (aber nie unfaire) Schwierigkeitsgrad sowie die Masse an Leveln und Abschnitten sorgen garantiert für mehrwöchigen Jump'n' Run-Spaß. In Sachen Kritik fällt mir nur eine Kleinigkeit ein, die *Fire & Ice* den Sprung in die 90er-Riege verwehrt: Das innovative, geniale, alles bestimmende Spielelement (wie zum Beispiel der Regenbogen bei *Rainbow Islands*) fehlt. Angesichts der Brillanz aller anderen Features kann man darüber allerdings gnädig hinwegsehen. *Fire & Ice* ist oberste Bürgerpflicht für jeden Amiga-Besitzer, der halbwegs mit Jump'n'Runs verbandelt ist.

Wunderbar! Andrew Braybrooks neuester Geniestreich: *Fire and Ice* — das 92er Nonplusultra in Sachen Amiga-Jump'n'Run. Die famose Steuerung des Coyoten, die faire Kollisionsabfrage sowie verschiedene intelligente Gegner lassen den Spieler nicht mehr los. Vom allerersten Anspielen sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen. Die erste halbe Stunde macht *Fire and Ice* eine gute Figur, entpuppt sich als solides Jump'n'Run. Die wahren Leckerbissen und Qualitäten setzt das Programm jedoch erst bei genauerem Betrachten frei. Nach mehrstündigem "Gassi-Gehen" hat man sich schlichtweg verliebt. An besonders kniffligen Stellen rutschte mein Finger, nach Abgabe des letzten Lebens, sogar zum Reset-Knöpfchen. Ein geruhsamer Fernsehabend wollte sich jedoch nicht einstellen. Ständig zuckten Finger und Beine in Richtung Amiga — *Fire and Ice* lauerte schon im Diskettenschacht. Die Motivation, es nochmal zu probieren ist übermächtig, und so ertappt man sich beim neuerlichen Einschalten des Rechners. Und prompt: Die üble Stelle wird gemeistert. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise harsch, ändert sich aber ständig. Ist der eine Teil besonders schwer, entpuppt sich das nächste Level als wahre Punktegrube und frischt den Lebenvorrat wieder auf. Im Endeffekt ist *Fire and Ice*, nicht zuletzt dank oberputziger Grafik und vielen Überraschungen, das bei weitem beste Computer-Jump 'n'Run der letzten zwei Jahre.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA** 85% Grafik: 87% Sound: 74% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt! - vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/2 83 83

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

99

AMIGA · AMIGA

IBM PC · IBM PC

	Amiga	PC
Air, Land and Sea	72,99	79,99
Agony	54,99	
Apidya	59,99	
Bard's Tale Construction Set		59,99
Bard's Tale Trilogy		79,99
Battle Isle	64,99	79,99
Birds of Prey	64,99	

Black Crypt *	54,99	
Bug Bomber	54,99	
Bundesliga Manager Professional	64,99	64,99
Civilization		92,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge *	64,99	79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	64,99	79,99
Eye of the Beholder 2	*79,99	79,99
F-117 A Nighthawk Stealth Fighter 2.0		79,99
Falcon 3.0 *		92,99
Formula One Grand Prix	76,99	
Gunship 2000		92,99
Harpoon 1.2.1	64,99	79,99

Hyperspeed		92,99
Indy Heat	54,99	
Kid Gloves 2	54,99	
King's Quest 5 CD-ROM *		86,99
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99
Mad TV	64,99	79,99
Microprose Master Golf	64,99	
Might and Magic 3	*79,99	79,99
Monkey Island 2	*79,99	79,99
Obitus	54,99	64,99
Oh Nol More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59,99
P38 Mission Disk für SWotL		27,99
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pools of Darkness [englisch]	64,99	64,99
Populous 2	59,99	
Robin Hood-Conquests of the Longbow		79,99
Shuttle		104,99

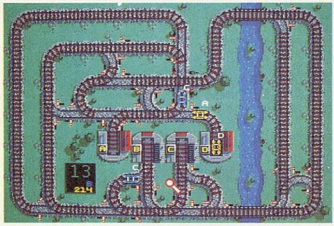
Space Quest 4	64,99	79,99
Star Trek		64,99
The Games: Winter Challenge		64,99
Ultima 6 [englisch]	64,99	64,99

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB; PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die entsprechend mit „englisch") gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼").
Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig. Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 9,- oder per Vorkasse zzgl. DM 5,50 Versandspesen. Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preisliste mit unserem "Schnäppchen-Markt".

Versand 99
Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83

Inh.: Thomas Kümpel

Tuff Tuff



Je schneller Ihr fertig seid, desto mehr Punkte gibt's am Ende

Locomotion

Querdenker hergehört: 108 fertige Klicktüftelei erwarten Euch in *Locomotion*. Auf einem zwölf mal acht Felder großen Zugstreckennetz habt Ihr die Herrschaft über alle Weichen. Will ein Zug von Bahnhof x nach Bahnhof y, seid Ihr dafür verantwortlich, die Weichen per Mausklick so zu stellen, daß er ungehindert passieren kann. Kompliziert wird's dann, wenn mehrere Züge ihr Unwesen auf den Schienen treiben. Ein paar Kollisionen sind erlaubt; je nach Level muß allerdings eine bestimmte Anzahl Züge im Zielbahnhof eintreffen. Anfangs ist jeder Bahnhof mit einem Buchstaben gekennzeichnet. In schwierigeren Gleisbaukästen verschwindet die Zielbahnhof-Kennzeichnung neben dem Zug allerdings, so daß flinkes Handeln und ein kühler Kopf mit steigender Zuggeschwindigkeit notwendig sind.

Ein Level-Editor ist mit dabei. So könnt Ihr Freunden Eure ganz persönlichen Gleisgemeinheiten zukommen lassen. Mit einem Malprogramm, das Amiga-IFF-Dateien lesen kann, dürft Ihr sogar die Grafik der einzelnen Felder ändern. *ri*

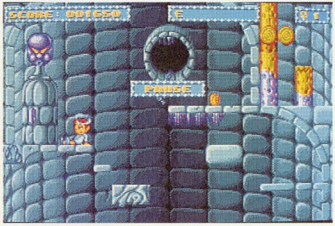
Endlich mal wieder eine relativ originelle Grübelpartie für Schnelldenker: 108 bunte Levels harren der Lösung. Trotz der teilweise knifflig Zugkombinationen, vermisse ich allerdings das berühmte i-Tüpfelchen: Etwas witzigere Details und Musik hätten *Locomotion* schon wesentlich mehr Flair verschafft. Die Grafik ist dafür hübsch und übersichtlich. Wirklich lobenswert ist ein eigenes Kapitel im Handbuch, in dem erklärt wird, wie man eigene Grafiken in selbsterstellte Gleis-Levels einbaut. Während der Streckeneditor zwar etwas gewöhnungsbedürftig ist, geht die Bedienung im eigentlichen Spiel flott von der Hand. Ein prima Knobelspektakel nicht nur für Eisenbahnfans.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kongsoft, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA** 74% Grafik: 53% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** in Vorbereitung

Nobody's perfect



Im ersten Level wird von oben nach unten gescrollt (ST)

No Buddies Land

Alte Sünden rächen sich irgendwann doch: Vor 224 Jahren habt Ihr einen garstigen Dämonen in eine klitzekleine Flasche gesteckt. Im Lauf der Zeit wurde der Fiesling natürlich recht sauer, und so richtet sich all sein Zorn gegen Euer Heimatland. Kaum ist er durch einen unglücklichen Zufall dem Fläschchen entstiegen, schickt er jede Menge tödliche Wolken Richtung *No Buddies Land* — ein Regenschauer jagt den anderen.

Somit steht Euer Auftrag fest: Durchkämmt die fünf Levels, die zwischen Startpunkt und Dämonensitz liegen und vertreibt den Schurken. Unterwegs sammelt Ihr Schlüssel ein, weicht den Vasallen des Bösen aus, kauft in Shops Extras und löst so manches Rätsel. Um das hehre Ziel zu erreichen, müßt Ihr vor allem sprungtechnisch geschult sein. Bewegliche Plattformen fordern zu pixelgenauen Hüpfern auf, energiefressende Feinde heften sich Euch an die Fersen. Mit einer kleinen Pistole könnt Ihr zum Glück einige Schurken in die Flucht schlagen, hartgesottene Frechdachse lassen sich ungerner vertreiben. *mg*

Vor drei Jahren hätte mich *No Buddies Land* noch ein paar Tage faszinieren können. Heutzutage reizt die Kombination aus simplem Plattformgehüpfe und statisch herumlaufenden Feinden keinen mehr. Alle entscheidenen Aspekte (Grafik, Sound, Spielspaß) versacken im No-Name-Mittelmaß. Irgendwie hat das Spiel zwar einen hilflos-sympathischen Touch, doch nur aus Mitleid gibt wohl keiner 80 Mark aus — zumal man selbst den Anflug von Abwechslung vermißt. Hartgesottene Jump'n'Runner, die solche Highlights wie *Fire & Ice* schon haben, dürfen probehüpfen. Technisch ist die ST-Version übrigens ganz solide — das Scrolling macht keine größeren Mucken.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA** in Vorbereitung
ATARI ST 57% Grafik: 60% Sound: 50% Schwierigkeit: mittel	**C 64** nicht geplant

Steinzeitrotoren

Mit dem hölzernen Gunship in die Steinzeit (Amiga)

Ugh!

Wer kennt nicht das gute alte *Space Taxi*: Männchen von Punkt A nach B chauffieren und dabei noch die Gravitation überlisten. Daß schon zu Steinzeiten die befellten Urgesellen per Hubschrauber befördert wurden, erschüttert heutzutage allerdings jeden geschichtsbewußten Computerspieler. Der Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt, und so schwingt sich der Urmensch mit einem herzhaften *Ugh!* in die Flugschüssel.

Eure Aufgabe besteht darin, pro Level eine bestimmte Anzahl der Menschlein zu ihren Zielplattformen zu transportieren. Dabei steuert Ihr den Holzhubschrauber mit dem Joystick. Rauscht Ihr mit allzuhoher Geschwindigkeit gegen die Wände, geht's abwärts. Auf einigen Plattformen lauern zudem Urtiere, die mit einem beherzten Steinwurf außer Gefecht gesetzt werden. Selbst schlafende Dinosaurier, die Euch während des Fluges anblasen, fehlen nicht. Nahrung (Energie) für den Flieger findet Ihr nach der Bombardierung. Mit einem Kumpel darf sogar im Team geflogen werden. Einer fliegt "Taxi", der andere sammelt Nahrung. *kn*

gut

Ach du meine Güte! Was für putzige Grafik haben die Leute einer so uralten Spielidee gewidmet. Die Urmenschlein sind gerade mal sechs Pixel hoch, aber toll animiert. Die Hintergründe gerieten wunderschön stimmungsvoll, die auftretenden Tierchen zum Knuddeln niedlich. Besonders der schlafende Dino hat's mir angetan. Die verschiedenen Musikstücke untermalen das steinzeitliche Flair gut. An Ideen mangelts ebenswenig. Die Regenschauer sind ausgeklügelt — die Steinwerferei ist sogar noch eine Ecke innovativer. Allein die ausgelutschte Grundidee läßt ein "Super" nicht zu — für die x-te *Space-Taxi*-Variante macht *Ugh!* jedoch (vor allem zu zweit) ordentlich Spaß.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Playbyte, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA	70%
nicht geplant	Grafik: 72%	Sound: 64%
	Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**	
nicht geplant	nicht geplant	

Postfach 191341
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Tel. 030/6856593

Time Soft
Hardware Software Zubehör

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Titel	Amiga IBM/PC
A 320	119,00
Abandoned Places	89,00
Action Masters	89,00 99,00
Air Combat Aces	89,00 109,00
Air, Land and Sea	99,00 109,00
Another World	69,00
Bane of the Cosmic Forge (D) *	89,00
Battle Isle	89,00 109,00
Battletech 2	99,00
Birds of Prey	89,00
Black Gold	79,00 89,00
Bundesliga Manager Prof.	89,00 89,00
Cadaver	79,00 109,00
Castles	89,00
Castles Data Disc	49,00
Chess Champion 2175	59,00
Cisco Heat	69,00 69,00
Civilization Deutsch	109,00
Command HQ	99,00
Conquestador	89,00
Dark Spyre	89,00
Deathbringer	69,00 69,00
Double Dragon 3	69,00
Elvira 1 Mistress of the Dark	89,00 109,00
Elvira 2 The Jaws of Cerberus	89,00 109,00
Epic *	79,00 * 89,00
Eye of the Beholder 2 VGA	89,00
Falcon 3.0 (E/D)	a. A
Fighter Duel	89,00
First Samurai	79,00
Flight Simulator 2 Deut. Ver.	99,00
Floor 13	99,00
Gauntlet 3	69,00
Gobliiins	79,00 79,00

Alles für Piloten	Amiga IBM/PC
Air Transport Pilot ATP	109,00
Microsoft Flight S. Designer	109,00
Flight Simulator 4 Deut. Ver.	179,00
Flight Planer	79,00
Instrument Pilot's West U.S.	229,00
Instrument Pilot's East U.S.	229,00
Hawaii Scenery Disk	59,00 89,00
Navigator 4.5	59,00
New Facilities Locator	89,00
Sc. Coll.: A #7, #11, Japan	109,00 109,00
Sc. Coll.: B #9, #12, Hawaii	109,00 109,00
Scenery Coll.: Great Britain	109,00
Scenery Disk 7 Washington	59,00 59,00
Scenery Disk 9 Chicago	59,00 59,00
Scenery Disk 11 Detroit	59,00 59,00
Scenery Disk 12	59,00
Scenery Disk Hawaiian Odyssey	59,00
Scenery Erweiterung Deutschl.	59,00
Scenery Japan	49,00
Scenery San Francisco	49,00
IBM/PC	
Soundblaster Pro	499 DM
Soundblaster V2.0 Deutsch	299 DM
Soundblaster Stereo Chips	69 DM
Desktop 500	998 DM
Deskjet 500 C	**1698 DM**
NEC P 20	798 DM
Quickjoy Turbo	29 DM
Competition PRO 5000	29 DM
Competition PRO Star	35 DM
Quick Shot	29 DM
Quickjoy PC Topstar	35 DM
Norton Utilities	399 DM
Norton Antivirus	369 DM
Windows 3.0	398 DM
Works D 2.0 für Windows	450 DM

NEU **Keine unübersichtlichen Versandkosten mehr. Wir versenden Software versandfrei mit UPS** **NEU**

Golden Eagle	69,00
Great Courts 2	79,00 89,00
Great Napoleon Batties	89,00
Harlequin	69,00
Harpoon 1.21	99,00 109,00
Harpoon Scenario Edition	59,00 59,00
Hyperspeed	129,00
Imperator	89,00
Jimmy White Whirlw. Snooker	79,00
Kings Quest 5 (D)	149,00
L'empereur	129,00
Larry 5 (D)	129,00
Lemmings	69,00 99,00
Lemmings Add On	59,00 59,00
Lemmings Boot Add On	69,00 79,00
Might & Magic 3 (D)	89,00 109,00
Monkey Island 2 VGA	89,00
No Greater Glory	99,00
Nova 9	109,00
PC Globe/PC Historia	239,00
PC Globe 4.0	169,00
PC Mensch	169,00
PC Skat	69,00
Pegasus	69,00
Pinball Dreams	69,00
Populous 2	79,00
Populous World Editor	49,00
Race Drivin '	79,00 * 89,00
Red Baron	89,00 109,00
Shadow Sorcerer	79,00 89,00
Shuttle	139,00
Sim Earth *	89,00 119,00
Soul Crystal	79,00
Space 1889	89,00 99,00
Space Quest 4	99,00 109,00
Star Trek	89,00
Steigenberger Hotelmanager	59,00 69,00
Stellar 7	79,00 79,00
Superscocer von Starbyte	79,00 89,00
The Simpsons	69,00 89,00
Timequest	99,00
Top League	89,00 109,00
Uncharted Waters	109,00
Wild West World	109,00 109,00
WWF Wrestlemania	69,00 79,00
X-Copy Prof. 5.x	89,00

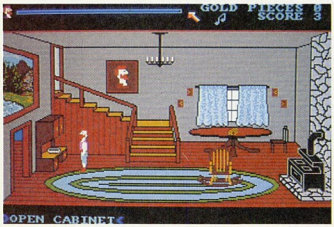
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Norton Commander	298 DM
Central Point Antivirus	369 DM
DOS 5.0/Windows 3.0/Works2.0	758 DM
Word für Windows	1298 DM
Turbo Pascal 6.0	389 DM
Champ Mouse	49 DM
Amiga	
Amiga 500	725 DM
Amiga 500 plus	849 DM
Amiga 2000 C	1299 DM
Amiga 3000	
25 MHz/8 MB Ram/LPS 52S	4150 DM
Festplatte SCSI Quantum LPS 52S	499 DM
Festplatte SCSI Quantum LPS 1200	799 DM
Festplatte SCSI Qua. ProDrive 240	1499 DM
Memory Master für Amiga 2000 - je weitere 2 MB	348 DM
512 KB für Amiga 500	79 DM
2 MB für A 500 voll bestückt	**279 DM**
3.5" Laufwerk extern	149 DM
GVP Controller für A 2000	**399 DM**
GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	828 DM
GVP Contr. mit 120 MB Festpl.	1128 DM
GVP Controller für A 500	**599 DM**
GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	**1548 DM**
GVP Contr. mit 120 MB Festpl.	**1348 DM**
Oktagon 2008 für A 2000	498 DM
Oktagon 2008 mit 52 MB Festpl.	**898 DM**
Oktagon 2008 mit 120 MB Festpl.	**1198 DM**
Oktagon 508 für A 500	578 DM
Oktagon 508 mit 52 MB Festpl.	948 DM
Oktagon 508 mit 120 MB Festpl.	1298 DM
Amiga Loads Faster 3 für A 2000	369 DM
ALF 3 mit 52 MB Festpl.	**798 DM**
ALF 3 mit 120 MB Festpl.	**1148 DM**
Evolution 2.2 Scsi, für A 2000	368 DM
Evolution 2.2 mit 52 MB Festpl.	**777 DM**
Evolution 2.2 mit 120 MB Festpl.	**1128 DM**
MultiEvolution A 500 Controller	399 DM
MultiEvolution mit 52 MB Festpl.	**777 DM**
MultiEvolution mit 120 MB Festpl.	**1128 DM**
Tastaturabdeckung A 500/A 2000	20 DM
Gem Scan GS - 4500 Amiga	398 DM
Action Replay MK III A 2000	239 DM
Action Replay MK III A 500	199 DM
Viruscope 1.6	59 DM
Virus Control 3.0	69 DM
Cordless Mouse Infrarot	149 DM

Ab sofort auch in Btx unter TIME SOFT#

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 10 DM

Der aus der Vorzeit kam

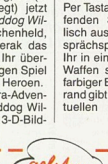


Maddog Williams ist besser als sein Aussehen andeutet (Amiga)

Maddog Williams

Duridian ist ein Fantasyland wie es im Buche steht. Neben den obligatorischen tiefen Wäldern, geschäftigen Städten und alten Burgen gibt's auch in Duridian den unvermeidlichen bösen Buben. Serak heißt der Finsterling, der (in grauer Vorzeit besiegt) jetzt wieder aufmuckt. *Maddog Williams* heißt der Märchenheld, der aufbricht, um Serak das Handwerk zu legen. Ihr übernehmt im gleichnamigen Spiel die Führung unseres Heroen.

Im Stile der Sierra-Adventures bewegt Ihr Maddog Williams durch einzelne 3-D-Bildschirme via Joystick. Die Tastatur wird benutzt, um beispielsweise Gegenstände genauer zu untersuchen oder aufzusammeln und Schränke zu öffnen. Unterhaltungen mit anderen Einwohnern laufen nach ähnlichem Strickmuster ab: Per Tastatur werden die betreffenden Spielfiguren in Englisch ausgefragt. Wird der Gesprächspartner grantig, dürft Ihr in einer Actionsequenz die Waffen sprechen lassen. Ein farbiger Balken am oberen Bildrand gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand. *mh*



Gewagt, gewagt: Wer hätte gedacht, daß sich eine Softwarefirma traut, heutzutage noch ein solches Spiel zu veröffentlichen. Unter Farbarmut leidende Blockgrafik, Minimalsound, eine Bedienung wie in den Gründertagen der Computerspiele und ein Kopierschutz, der an Frechheit grenzt, lassen den Adventure-Kenner erst einmal heftig zusammenzucken. *Maddog Williams* ist wahrlich kein Paradebeispiel für die Fähigkeiten des Amigas. Begleitet Ihr den Helden ein wenig länger durch das Abenteuer, und übersieht man die technische Mangelkost, bietet *Maddog Williams* allerdings mehr Spielvergnügen als so manches High-Tech-Adventure neueren Datums.

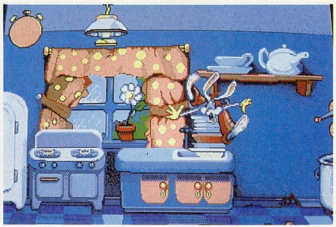
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Game Crafters, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA	
in Vorbereitung	Grafik: 43%	Sound: 36%
	Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	C 64	
nicht geplant	nicht geplant	

AMIGA 58%

Falscher Hase

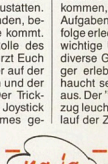


Roger hat sich mal wieder gründlich vertan (MS-DOS/VGA)

Roger Rabbit

In Hare Raising Havoc

Roger Rabbit darf mal wieder auf das zigarrenrauchende Baby Hermann aufpassen. Doch dieser Schlingel macht sich natürlich aus dem Staub, um der Molkerei nebenan einen Besuch abzustatten. Roger muß ihn nun finden, bevor Mutti nach Hause kommt. Ihr übernehmt die Rolle des Chaos-Hasen und stürzt Euch in ein Comicabenteuer auf der Suche nach Hermann und der Liebe von Jessica. Der Trickfilmheld wird mit dem Joystick innerhalb eines Raumes gesteuert, aus dem es herauszukommen gilt. Auf Knopfdruck veranlaßt Ihr Roger, diverse Aktivitäten zu starten: springen, treten, ziehen, bücken und so weiter. Um aus dem Zimmer zu kommen, müssen bestimmte Aufgaben in richtiger Reihenfolge erledigt werden. Ihr findet wichtige Utensilien oder setzt diverse Geräte in Betrieb. Roger erlebt so manche Pleite, haucht sein Leben jedoch nie aus. Der "Game Over"-Schriftzug leuchtet lediglich nach Ablauf der Zeit. *kn*



Hinter dem Spiel steckt eigentlich eine ganz nette Idee. Die Umsetzung ist allerdings buchstäblich in die Hose gegangen. Die VGA-Grafik sieht klobig aus (wo sind die 256 Farben?), das Scrolling ruckelt übermäßig und die Steuerung entpuppt sich als ungenau, daß gewollte Aktionen meist in einem Fiasko für den armen Roger enden. Allenfalls die Animationen des langohrigen Freundes sind gelungen und veranlassen den Spieler sogar zu einem Lächeln. Die Puzzles hingegen sind lediglich durch stupides Ausprobieren lösbar. Wer heutzutage ein lustiges Rätselspielchen sucht, sollte eher zu *Gobliiins* greifen — *Roger Rabbit* ist von Anfang an langweilig.

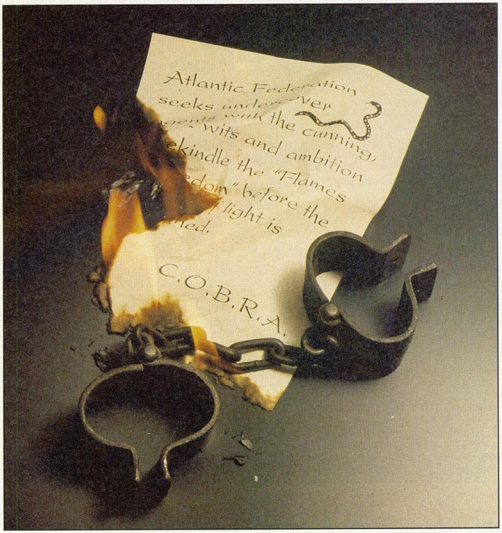
STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS		AMIGA
Grafik: 58%	Sound: 34%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST		C 64
nicht geplant		nicht geplant

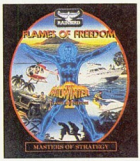
MS-DOS 39%

Entfachen Sie eine Flamme der Freiheit



zu einem wilden Feuer der Revolution

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



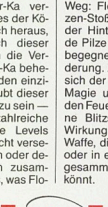
Flames of Freedom, für IBM PC kompatible Geräte, Commodore Amiga und Atari ST. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Halbe Portion

Ihr habt die Wahl: Schnell durch den Level oder sorgfältig abgrasen.

Son Shu Si

Vor langer, langer Zeit wurden aus dem Königreich Shou Seou die bösen Priester des Dämonen Taar-Ka verbannt. Als eines Tages der König erkrankt, stellt sich heraus, daß sich der Fluch dieser Krankheit nur durch die Vernichtung dieses Taar-Ka beheben läßt. Ihr steuert den einzigen Helden, der glaubt dieser Aufgabe gewachsen zu sein — *Son Shu Si* — durch zahlreiche horizontal scrollende Levels und achtet darauf, nicht versehentlich mit Monstern oder deren Wurfgeschossen zusammenzurempeln. Alles, was Flora und Fauna einer kleinen japanischen Insel so zu bieten haben, stellt sich Euch in den Weg: Fleischfressende Pflanzen-Stoßtrupps, im Rhythmus der Hintergundmusik hüpfende Pilze und fliegende Hunde begegnen Euch auf der Wanderung. Zur Wehr setzen kann sich der kleine Held auch: Mit Magie und einem Druck auf den Feuerknopf erzeugt er kleine Blitzstrahlen. Schuß und Wirkung ändern sich je nach Waffe, die Ihr entweder finden oder in einigen Shops für aufgesammelte Münzen erstehen könnt. *ri*



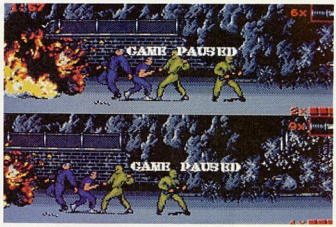
Wenn man das erste Mal durch die Level-Landschaft der *Son Shu-Si*-Welt rennt, wird man regelrecht erschlagen von so viel Chaos und seltsam verwirrenden Spielelementen. Plattformen hier, auf- und abschwebende Felder dort; plötzlich stößt ein Geschwader Schmetterlinge aus den Wolken und eine bizarre bildschirmhohe Venusfliegenfalle läßt nicht nur Euren Joystick, sondern auch die übrige Grafik erbeben: es fängt peinlich an zu ruckeln — zuviel des Guten. Die Obermotze am Ende jedes Levels sind lieblos programmiert und nicht ausgewogen ausgetüftelt. Einzig erfreulich sind die vielen grafischen und technischen Elemente, die ein gewisses Maß an Motivation retten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA 46%** Grafik: 52% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 46% Grafik: 52% Sound: 47% Schwierigkeit: mittel	**C 64** nicht geplant

Ladehemmung



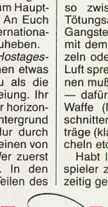
Mächtig hektisch im Gemetzel — Eure Energie wird unten angezeigt

Alcatraz

San Francisco 1996. Die ehemalige Gefängnisinsel *Alcatraz* wurde vom Oberdrogenboß Miguel Tardiez zum Hauptquartier auserkoren. An Euch liegt es nun, den internationalen Drogenring auszuheben.

Der inoffizielle *Hostages*-Nachfolger bietet einen etwas anderen Spielaufbau als die damalige Geiselbefreiung. Ihr lauft abwechselnd vor horizontal scrollendem Hintergrund und in einem 3-D-Flur durch drei Levels. Trefft Ihr einen von den Gesellen gilt: Wer zuerst schießt, lebt länger. In den zweidimensionalen Teilen des Spiels läßt jeder gemeuchelte Feind seine Waffen zurück. Ihr hebt sie einfach auf, und könnt so zwischen verschiedenen Tötungsarten wählen: den Gangster einfach abschießen, mit dem Flammenwerfer brutzeln oder mit Granaten in die Luft sprengen. In den 3-D-Szenen muß sogar gezielt werden — dafür gibt's auch nur eine Waffe (M16). In diesen Abschnitten warten diverse Aufträge (klauen, sprengen, meucheln etc.).

Habt Ihr einen zweiten Mitspieler zur Hand, darf gleichzeitig gekämpft werden. *kn*



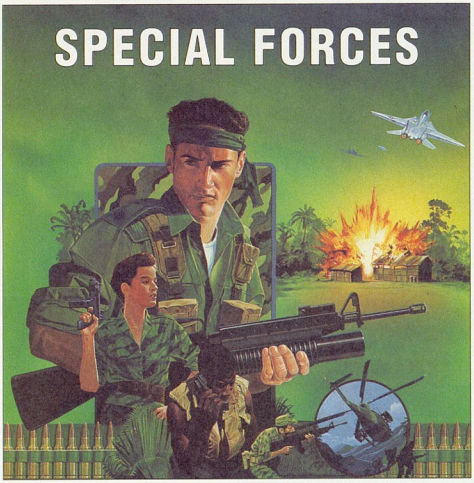
Alcatraz bietet simples Abballern der schnödesten Art: Der Vorgänger *Hostages* bot wesentlich mehr Abwechslung und taktisches Potential. Hier wird jedoch nur noch durch die Gegend gerannt und fleißig durch die Luft geballert. Die Grafik ist nicht gerade schön, der Sound zwar passend, aber etwas geschmacklos ("Krach! Ahhh! Gurgel!"). Allenfalls die Animationen und Handgranatenexplosionen sehen recht gut aus. Der Zwei-Spieler-Modus hebt den versackten Spielspaß gerade noch ins knappe Mittelmaß. Bestenfalls für Computerspieler mit militanter Veranlagung empfehlenswert. Alle "normalen" Gemüter sollten Abstand nehmen: *Alcatraz* ist gewaltig gewalthaltig.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA 47%** Grafik: 58% Sound: 29% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

Rüsten Sie Ihre beste Waffe...



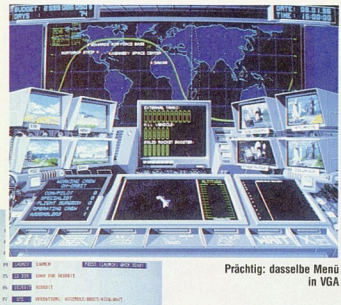
Ihren Verstand!

Special Forces ist eine aktionsgeladene strategische Simulation von Super-Eingreiftruppen auf schwierigsten Missionen.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger™**. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Ab in den Orbit



Prächtig: dasselbe Menü in VGA

Spartanisch: ein Menü von 1986

Space MAX

Bevor T. L. Keller unter die Spieldesigner ging, arbeitete er als Systemanalytiker beim Jet Propulsion Laboratory in Pasadena. Dort entwickelte er ein Managementprogramm für zukünftige Raumprojekte der Nasa, das bei "Mariner"-, "Viking"- und "Voyager"-Missionen eingesetzt wurde. Basierend auf seinen Erfahrungen bastelte er 1986 für die amerikanische Firma "Final Frontier Software" die Wirtschafts- und Managementsimulation *Space MAX*. Leider wurde dieses auf den ersten Blick recht unscheinbare Programm (siehe Fotos) kaum beachtet und verschwand in der Versenkung. Zum Glück erinnerte man sich bei Starbyte dieses Programms und erwarb eiligst die Rechte. Die neue *Space-MAX*-Version hat äußerlich kaum etwas mit dem Originalprogramm gemeinsam: Die simple CGA-Grafik wurde durch VGA-Bilder und digitalisierte Fotos ersetzt, einfache Tastenmenüs in grafische Benutzeroberflächen verwandelt. Spielerisch hat sich dagegen nichts geändert. Eure Aufgabe: Planung, Errichtung und Betrieb einer vollständig autarken Orbitalstation.

Euch stehen ein begrenztes Budget, vier Shuttles, eine Versorgungsrakete und ein Mannschaftspool zur Verfügung. 16 unterschiedliche Modultypen können anschließend im Orbit zusammengebaut, bemannt und versorgt werden. Kommt der astrale Laden auf Touren, produziert Ihr in der Schwerelosigkeit die unterschiedlichsten High-Tech-Konsumgüter. Leider seid Ihr bei Eurer Managertätigkeit zahlreichen Widrigkeiten ausgesetzt: Die Shuttle-Starts verzögern sich, Crew-Mitglieder werden krank, technische Probleme treten auf, der Nachschub stockt — für Aufregung ist reichlich gesorgt. Statistik-Freaks dürfen sich an einem Haufen Tabellen und Zahlenkolonnen satt sehen und können alle Ergebnisse sogar ausdrucken lassen. Damit die Arbeit nicht zu trocken wird, dürft Ihr im Orbit die Station eigenhändig zusammenbauen und jederzeit verändern. *vw*

Ein Shuttle-Start in der Urversion

Ein Start in der neuen Version

Space MAX ist eine Wirtschaftssimulation ohne Fehl und Tadel: Jede Spielaktion zeugt von der umfassenden Kompetenz des Designers. Man kann es Starbyte gar nicht hoch genug anrechnen, diesen Spiele-Oldie in überarbeiteter Form auf den Markt zu bringen. Die digitalisierten Start- und Landesequenzen sind aufs Schönste in die Simulation eingebunden und erhöhen die Authentizität auf dramatische Weise. Selbst Spieler, die andere Wirtschaftsknobeleien am Wochenende lösen, bekommen hier eine harte Nuß vorgesetzt. So erweist sich die Möglichkeit eines Computerausdrucks als segensreich: Der Profi kann seine Bilanzen in aller Ruhe am Schreibtisch durchgehen und die nächsten Züge planen. Wer sich für das immer noch hochaktuelle Thema interessiert und die komplexen Probleme kennenlernen möchte, ist mit *Space MAX* sehr gut beraten. Nach all dem Durchschnitt der letzten Zeit endlich eine moderne und langfristig fesselnde Wirtschaftssimulation aus Deutschland.

Der erste Orbiter lädt einen Sonnenkollektor aus

Nach erfolgreicher Mission geht's zurück auf die Erde

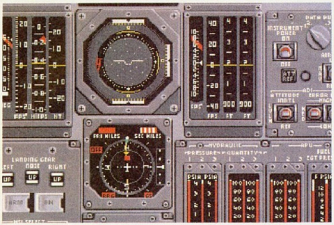
Information satt: eine der zahlreichen Tabellen

STECKBRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 70 bis 100 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA
Grafik: 66% Sound: 59%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

Challenger lebt!



Eines der vielen Schaltpulte, die auch als Poster beiliegen

Shuttle

Möglichst realistisch müssen Computersimulationen heutzutage sein: Nach *A 320* wird uns ein waschechter (Space-)*Shuttle*-Simulator präsentiert. 25 der ersten Raumpendlermissionen müßt Ihr bestehen, alle Instrumente plangemäß bedienen und besonders auf das Timing achten. Angefangen vom ersten Testflug bis hin zum Challenger-Unglück 1986 bleibt Euch nichts erspart. Im Weltall angekommen, dürft Ihr Satelliten aussetzen und im Raketenanzug herumdüsen. Ungeachtet dessen muß natürlich der Zeitplan strikt eingehalten werden. Eure Hauptaufgabe im *Shuttle*-Simulator besteht prinzipiell darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Schalter zu finden und in der richtigen Reihenfolge in die richtige Richtung zu drücken. Dazu könnt Ihr mit der Maus über eine ganze Latte verschiedener Pulte scrollen. Zum Glück gibt es auch Menüpunkte, mit deren Hilfe man die vielen Knöpfe sofort anwählen kann. Geschicklichkeitsarbeit ist ebenfalls gefragt, wenn die Landung bevorsteht und das *Shuttle* manuell auf den Boden zu bringen ist. *ri*

Spielerisch bleibt *Shuttle* ganz klar auf der Strecke. Ihr macht im Prinzip nichts anderes als die Schaltpulte zu suchen und an den Schaltern herum zu experimentieren — auch Simulationsprofis werden glasklar unterfordert. Ohne die Zeitrafferfunktion wären die Missionen durch zahlreiche Nervenzusammenbrüche des Spielers gekennzeichnet. Einen minimalen Reiz birgt der Simulator dennoch: Immerhin wurden die Pults vom echten Space Shuttle gescannt. Die Professionalität, die von den vielen Panels ausgeht, vermittelt ein realistisches und geheimnisvolles "so läufts wirklich ab"-Ambiente. Spielerisch hat dieser Fact aber keine positiven Auswirkungen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS 49%	**AMIGA**
Grafik: 34% Sound: 23%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Darklands™

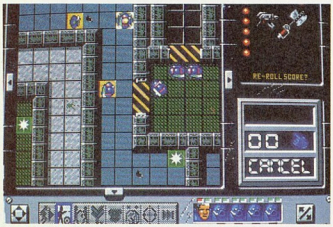
Vor fünfhundert Jahren fielen Ritter, Hexen, Mörder und Diebe über Deutschland her.

Jetzt ist es wieder soweit!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS
Demnächst für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel 0666 504 326.

Firepower



Das Spielareal scrollt bequem in alle Richtungen

Space Crusade

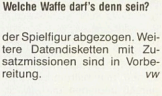
Immer wenn irgendwo in der Galaxis ein kleines Problemchen auftritt, sind die Space Marines zur Stelle. In dieser Elitetruppe finden sich die härtesten Burschen diesseits des Andromedanebels — Spezialisten im Kampf gehen Aliens und außerirdische Kampfmaschinen.

Space Crusade, nur ein kleines Kapitel im immerwährenden Kampf des "Warhammer 40000" Universums (siehe Kasten), hat sich als Brettspielversion von MB einen festen Freudeskreis geschaffen. Bis zu drei eifrige Kommandeure dürfen ihre Kämpfer mit wenig Würfelglück und viel taktischem Gespür auf schleimige Aliens loslassen, die von einem weiteren Spieler geführt werden. In der Computerversion von Gremlin werden diese Außerirdischen vom Programm gesteuert, und wir dürfen uns ganz auf das harte Kämpfergeschäft konzentrieren. Bis zu drei Mitspieler können in 23 unterschiedlichen Missionen ihr Geschick als Leiter einer fünfköpfigen Einheit unter Beweis stellen. Gespielt wird in Runden, wobei die Marines je nach der Schwere ihrer Ausrüstung unterschiedlich weit ziehen dürfen. Das eigentliche "Spielbrett" seht Ihr aus der Vogelperspektive, alle animierten Kämpfe mit den Gegnern werden in einer isometrischen Sicht der Dinge geboten. Für jede der unterschiedlichen Aufgaben steht nur ein begrenzter Rundenvorrat zur Verfügung. Wer als erster Spieler mit seinen Schutzbefohlenen die Mission schafft und wieder sicher in seinem eigenen Raumschiff ankommt, darf sich einen Orden an die Brust heften. Bevor Ihr in den Einsatz startet, darf jeder Eurer Kämpfer eine individuelle Bewaffnung auswählen und spezielle Ausrüstungsgegenstände in den Hosentaschen verstauen. Missile-Launcher und Plasmakanonen mit variabler Wirkung sind ebenso im Angebot wie Medi-Kits, die Verletzungen heilen und Blendgranaten, die Gegner irritieren.

Immer wenn eine der unterschiedlichen Waffen zum Einsatz kommt, erwürfelt das Programm automatisch die Trefferwahrscheinlichkeit — Die entsprechenden Punkte werden von der Lebenserwartung der Spielfigur abgezogen. Weitere Datendisketten mit Zusatzmissionen sind in Vorbereitung. *vw*

Ein unüberwindlicher "Dreadnought" greift unsere Kämpfer an (Amiga)

Na, wer sagt's denn: Im zweiten Anlauf hat es geklappt. Nach der nur mäßig motivierenden *Hero's-Quest*-Umsetzung, hat Gremlin ordentlich zugelegt. Die etwas langatmige Würfelei des Vorgängers ist jetzt geschickt in das Geschehen integriert und trägt sogar erheblich zur Spannung bei. Durch die vielfältigen Bewaffnungsmöglichkeiten und die fünfköpfige Truppe bietet *Space Crusade* erstaunliche taktische Möglichkeiten. Selbst Solospieler, die nur eine Truppe in die Schlacht führen, kommen auf ihre Kosten. Richtig spannend wird es mit drei Einsatzteams, die wahlweise auch vom selben Spieler geführt werden können: Es spricht nichts dagegen, nach Erfüllung des Auftrags die Truppe der Mitstreiter wegzufetzen und alle Orden selbst einzusacken. Man kann sich leicht vorstellen, daß Moral und Skrupel dabei schnell über Bord gehen.



Welche Waffe darf's denn sein?

Warhammer 40000

Milton Bradleys **Star Quest**, das dem Gremlin-Spiel zugrunde liegt, simuliert eine Episode aus dem **Warhammer-40000**-Universum des englischen Games Workshops. Im Gegensatz zu den umfangreichen Regeln dieses Science-fiction-Strategie-Epos, ist Star Quest als relativ unkompliziertes Brettspiel gehalten, das auch von Einsteigern schnell begriffen ist. In Star Quest (engl. Originaltitel: Space Crusade) kämpfen auf der Seite des Guten die Legiones Astares, auch Space Marines genannt, die menschliche Standardeinheit des Warhammer-Universums. Ebenfalls von Milton Bradley aufgegriffen und in ein Brettspiel integriert wurden die Dreadnoughts, die riesigen Kampfroboter der Space Marines. Im MB-Brettspiel-Zusatzmodul **Star Quest: Einsatz Dreadnought** steuert Ihr sowohl Spezialeinheiten der Marines, als auch die angesprochenen Killerroboter. Wer's lieber komplizierter mag und der englischen Sprache mächtig ist, sollte zu den Originalregeln des Games Workshop greifen. Unzählige Handbücher und (Zinn-)figurensets sind zu Warhammer 40000 inzwischen erschienen — die Games-Workshop-Hauszeitung heißt "White Dwarf", enthält ungefähr zu einem Drittel Warhammer-40000-Erläuterungen und dürfte in jedem besser sortiertem Spiel- und Comicladen zu haben sein. *wi*

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 68% Sound: 32%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Das war nur der Anfang!

Jetzt geht's erst richtig los!

ALLEGRO

KNC SLIMLINE

LASER BLASTER

MIDISOFT STUDIO

VIDEO BLASTER

VGA BLASTER

PROMISE

SOUND BLASTER PRO

SOUND BLASTER 2.0

CPS Computer Distribution GmbH

Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70

Telefon: 040-656 998-0
Telefax: 040-656 79 69

ACTOR Mailbox:
040-656 69 61

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

DM 6,50

POWER PLAY

50 SPIELE-TESTS

Commander 2
Pockets
Magic 3
usw.

Starkes aus
Statistiken
DER
EME

Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!

POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304,

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 85013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ 6/91 Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 — Stück: .....
- ❑ 7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an — Stück: .....
- ❑ 8/91 Stars & Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest — Stück: .....
- ❑ 9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software — Stück: .....
- ❑ 10/91 Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2 — Stück: .....
- ❑ 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardry - geballte Spielepower, Memesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: .....
- ❑ 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: .....
- ❑ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: .....
- ❑ 2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardry 7 — Stück: .....
- ❑ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: .....
- ❑ 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprice, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: .....

Summe: ..... DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: .....
- ❑ 1/91 (Tips & Tricks) — Stück: .....
- ❑ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: .....
- ❑ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: .....

Summe: ..... DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ..... Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ..... DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwarenwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ..... **DM**

Belegt die Diskettenfassung (VGA) noch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich Speichermedium entsprechend aufgefrischt und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukäufer, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.

An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet. *mh*

Statt einem Haufen Text (Bild links — MS-DOS/EGA) gibt's bei der CD-Fassung an gleicher Stelle die Sprachausgabe (Bild rechts — MS-DOS/VGA)

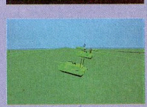
Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde, ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig kommt. Selbst Engländer mit einigen der verwendeusdrücke und Phrasen ihre mchen — wir warten lieuf die deutsche Fassung. ürde mir außerdem eine n wünschen, mit der ich hen Sprachausgabe und ählen darf.

re
eis: 140 Mark

MIGA 71%
fik: 71% Sound: 60%
wierigkeit: mittel

64
ht geplant

arer



Neu auf CD: *Ultima 6 & Wing Commander 1* im Doppelpack; *Railroad Tycoon*; *M1-Tank Platoon* (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY-Abokarte

JA, *Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.*
Ich will: ❑ *Trantor* ❑ *Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
❑ *jährlich (69,60 DM)* ❑ *halbjährlich (34,80 DM)*
❑ *vierteljährlich (17,40 DM)*

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10044

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

✌ *POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.*

✌ *POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.*

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Sprich geschwind

Frisch mit dem Laser auf den Tisch: Grahams Märchenwelt kommt von CD (MS-DOS/VGA).

Kings Quest 5

Mittlerweile genießen Sierra-Adventures den Ruf, wahre Speicherplatzfresser zu sein. Dutzende Disketten voller Giganto-VGA-Grafiken und Musikstücken im Orchesterformat belegen schneller ein paar MByte auf der Festplatte, als der gestreßte Anwender seine zu klein gewordene Harddisk gegen eine größere austauschen kann. Für Spieler, die es leid sind, sich alle halbes Jahr eine größere Festplatte anzuschaffen, weil das neuste Sierra-Adventure mindestens "35" MByte Platz braucht, sollten mit einem CD-ROM-Laufwerk liebäugeln.

Eines der ersten Spiele, das vom amerikanischen Adventurehaus fürs CD-ROM umgesetzt wurde, ist *Kings Quest 5*. Belegt die Diskettenfassung (VGA) noch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich die CD-Version mit ein paar Kilobyte für die Spielstände. Spielerisch hat sich gegenüber der Diskettenversion von *Kings Quest 5* nicht viel geändert. Ihr steuert König Graham per Mausklick durch das gewohnte Kings-Quest-Märchenland. Via Druck auf einen Mausknopf verändert Ihr den Mauszeiger, um Aktionen wie z.B. "Anschauen", "Sprechen" und "Nehmen" durchzuführen. Der größte und wesentlichste Unterschied des CD-ROM-*Kings Quest*: Es gibt keinen Text mehr auf dem Bildschirm. Alle Dialoge zwischen den Spielfiguren und die Ortsbeschreibungen erschallen in Digisprache aus den Lautsprechern — momentan noch in Englisch.

An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet. *mh*

Statt einem Haufen Text (Bild links — MS-DOS/EGA) gibt's bei der CD-Fassung an gleicher Stelle die Sprachausgabe (Bild rechts — MS-DOS/VGA)

Ich gehöre eigentlich zu den Leutchen, die bisher einen großen Bogen um die *Kings-Quest*-Saga machten. Während sich die Kollegenschar mit Feuereifer auf Graham und Konsorten stürzten, meuchelte ich lieber ein paar Monster nieder. Der jüngste Sproß der Reihe, *Kings Quest V* auf CD, fesselt selbst den härtesten Sierra-Gegner am Bildschirm fest. Trotz spielerischer Längen, einiger unlogischer Puzzles und der wenig aufregenden Story, klickt man sich munter von einem farbenfrohen VGA-Bildschirm zum nächsten. Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde, ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig mitbekommt. Selbst Engländer haben mit einigen der verwendeten Ausdrücke und Phrasen ihre Problemchen — wir warten lieber auf die deutsche Fassung. Ich würde mir außerdem eine Option wünschen, mit der ich zwischen Sprachausgabe und Text wählen darf.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS		AMIGA	
Grafik: 80%	Sound: 81%	Grafik: 71%	Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	
nicht geplant		nicht geplant	

Die Platzsparer

Neben Sierra schaufelten einige andere bekannte Softwarehäuser wie Origin oder Microprose verschiedene Spiele-Oldies auf CD. Keines der hier vorgestellten Spiele nutzt zwar die technischen Möglichkeiten der CD-Technologie aus, schont aber die Festplatte ganz gewaltig. Obwohl die Programme nur 1:1 von der Diskettenfassung auf CD übertragen wurden und keineswegs dem digitalen Speichermedium entsprechend aufgefrischt und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukäufer, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.

Neu auf CD: *Ultima 6 & Wing Commander 1* im Doppelpack; *Railroad Tycoon*; *M1-Tank Platoon* (MS-DOS/VGA)

Seelchen

Hat der Spieler versagt, wird eine nette Todesart geladen (MS-DOS/VGA).

Globetrotter

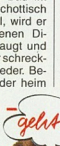
Die Welt am Draht: Mit *BushBuck* um die Erde.

Soul Crystal

Herz, was willst du mehr? Die alten Herrschaften bleiben zu Hause und unser Textheld düst alleine ab in die Ferien. Der erste Solourlaub führt schnurstracks nach Schottland — spätestens seit "Highlander" bekannt für abseitige Abenteuer. Just als Dave den ersten Urlaubstag mit einem erfrischenden Bad im nahen Bergsee (schottisch "Loch") beenden will, wird er in den nächstgelegenen Dimensionsstrudel gesaugt und findet sich in einer gar schrecklichen Parallelwelt wieder. Bevor der Jüngling wieder heim zu Mami und Papi darf, müssen wir die Phantasiewelt gründlich erkunden und einige Rätsel lösen.

Soul Crystal ist kein Textadventure im eigentlichen Sinn: Die Tastatur kommt nicht zum Einsatz. Vielmehr klickt Ihr Euch mit der Maus einen passenden Befehl aus 23 Imperativen zusammen. Durch die einzelnen Räume und Landschaften bewegt man sich mittels Klick auf eine Kompaßrose. Neben einer ausführlichen Textbeschreibung wird dann für jeden Raum ein kleines Bildchen geladen. *vw*

geht so



Das Schönste an *Soul Crystal* ist der Soundtrack: So gepflegte Musikbegleitung findet man nicht oft in einem Text-Adventure. Leider ist der Vorrat an Superlativen damit erschöpft. Mit 23 unterschiedlichen Befehlen ist eine formschöne Kommunikation mit dem Computer nur begrenzt möglich. Meist bastelt man damit arg gestelzte Rudimentsätze zu sammen. Steigt Dave z.B. aus der Hose, dann heißt das "verliere Jeans". Nur hat er sie eben nicht verloren, sondern nur ausgezogen und sicher im Inventory verpackt. Text-Adventure-Puristen kräuseln sich hier die Nackenhaare. Die Geschichte ist recht pfiffig geschrieben und nimmt sich nicht ganz ernst. Witziger Text-Durchschnitt.

STECKBRIEF

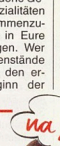
Genre: Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS 48%	AMIGA 48%
Grafik: 42% Sound: 68%	Grafik: 44% Sound: 70%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung

BushBuck

Daß Erdkundeunterricht nicht immer trocken und zäh sein muß, beweist Activisions Lernspiel *BushBuck*. Allein gegen den Computer oder im Kreise von maximal vier menschlichen Mitstreitern, tobt Ihr am Computermonitor per Mausklick über einen digitalen Globus. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Gegenstände und Spezialitäten aus aller Welt zusammenzuklauben und zurück in Eure Heimatstadt zu bringen. Wer als erster alle Gegenstände einsammelt, gewinnt den ersten Preis. Zu Beginn der Schatzjagd bekommt Ihr ein paar Flugtickets verpaßt, mit denen Ihr von Stadt zu Stadt fliegen könnt. Die Reise über den Globus führt Euch durch 175 Länder und über 200 Städte. In einigen Orten gibt es Hinweise für einen wichtigen Gegenstand, in anderen warten Bonustickets auf Euch. In allen Städten findet Ihr zusätzlich Wissenswertes über Land und Leute. Zur besseren Orientierung auf der Landkarte gibt es eine Zoomfunktion. Alle Texte auf dem Bildschirm sowie das Handbuch sind übrigens komplett in Deutsch. *mh*

na ja



Mag der elektronische Erdkundeunterricht noch so lehrreich und interessant sein — Spaß macht er kaum. Sind alle Gegenstände eingesammelt, sackt die Motivation für eine neue Weltreise mit *BushBuck* in den Keller — vor allem wenn man allein über den Globus hetzt. Anders im Mehrspielermodus: Bei der geselligen Kunsthatz im Kreise von Kumpels und Kollegen hat BushBuck durchaus seinen Reiz und sorgt wenigstens für ein Minimum an Spielspaß. Auch der Lernefekt von *Bush-Buck* ist fraglich: Zwar wird ein Haufen Allgemeinwissen geboten, aber bei den derzeit radikalen Veränderungen auf dem Globus, ist die elektronische Landkarte nicht mehr aktuell.

STECKBRIEF

Genre: Lernspiel
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 57%	AMIGA
Grafik: 45% Sound: 32%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...

Unter Lizenz von

'Die Schicksalsklinge' wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges. In all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE

ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1

We unchain your fantasies...

...on your

Amiga, IBM PC and Atari ST

Ozonloch

Power-Tip: In Küstenregionen haben sich Windkraftwerke bewährt.

Spieldesigner Toby Simpson hat sich ohne Hemmungen bei der Konkurrenz bedient: Eine Prise *Sim City*, ein Schuß *Sim Earth*, eine Messerspitze *Utopia* und etwas *Mega-lo-Mania* — fertig ist das Instantspiel. Frechheit siegt: Das Gebräu ist genießbar, macht Spaß und ist strekkenweise recht anspruchsvoll. *Global Effect* ist eine Alternative für Leute, die bei Spielen dieser Art den Kontrahenten vermissen. Mit dem Computer oder einem menschlichen Spieler als Gegner kommt gewaltige Hektik auf. Man kann sich gegenseitig die Planetenbrocken um die Ohren hauen und lernt als Alibi trotzdem etwas über die komplizierten Zusammenhänge, die unsere Erde in Schuß halten.

Global Effect

In Millenniums Simulation *Global Effect* dreht sich alles um Energie und wie man sie am schnellsten verschwenden kann — ohne diesen kostbaren Saft, gleichwie in welcher Form, läuft gar nichts. Egal, welche Aktion wir auch ausführen, unbarmherzig wird uns ein Teil vom Energiekonto abgezogen und wir müssen mühsam für Nachschub sorgen. Keine leichte Aufgabe, wenn man nebenbei einen ganzen Planeten managen muß.

Global Effect bedient sich altbekannter Spielkonzepte: Euch wird ein jungfräulicher, meist leerer Planet zur Verfügung gestellt, den es zu hegen und zu pflegen gilt. Um diese Aufgabe zu bewältigen, stehen zahlreiche Werkzeuge bereit. Ihr müßt nach Bodenschätzen suchen, Bergwerke, Ölplattformen und Kraftwerke anlegen und umweltgerechte Städte bauen. Wie in *Sim City* erscheint die Musterstadt quadratweise auf dem Bildschirm und breitet sich aus. Da der scrollende Hauptbildschirm nur einen kleinen Ausschnitt der Planetenoberfläche zeigt, sorgen einblendbare Übersichtskarten für die nötigen Informationen. Zonen besonders hoher Umweltverschmutzung oder ein globaler Temperaturanstieg fallen so besonders schnell ins Auge.

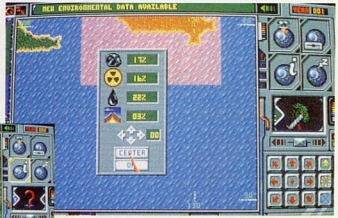
Ihr seid erfolgreich, wenn es Euch gelingt, ein vorgegebenes Ziel in einer bestimmten Zeit zu erreichen. So müßt Ihr z.B. die Folgen eines Reaktorunglücks beseitigen oder die schlimmsten Auswirkungen des Treibhauseffekts lindern: Acht unterschiedliche Planetentypen stehen zur Besiedlung bereit. Jedes Szenario leidet unter bestimmten Umweltschäden.

Wer als einsamer Planetenlenker keine Probleme mehr hat, darf sich mit einem Computergegner messen oder zwei Amigas verkabeln und mit dem Kumpel um die Wette bauen. Ihr müßt zwar auch hier eine funktionierende Gemeinschaft basteln, nur leider hat der Gegner Gleiches im Sinn. Es gewinnt derjenige, dessen Länder erfolgreicher sind. Kriegerische Naturen haben die Möglichkeit, ein militärisches Szenario durchzuspielen. Eure Völker müssen dann einen Teil der kostbaren Energie abzwacken und in die unproduktive Armee stecken. Habt Ihr die ersten Flugzeuge und Raketen gebaut, geht es dem Gegner mausgesteuert an den Kragen: Kleine Icons werden über die Landkarte gezogen und feindliche Stellungen angegriffen. Selbstverständlich müßt Ihr ganz nebenbei den zivilen Sektor weiterverwalten. *vw*

TECH BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA** 78% Grafik: 43% Sound: —
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant



Power-Tip: Vor der Besiedlung nach Bodenschätzen suchen.

Was kostet die Welt: Kein Bauwerk ist umsonst (Amiga).

Unsere Welt im Überblick: Zahlreiche Karten informieren über den Stand der Dinge (Amiga).

FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL UNTERTAUCHEN WOLLTEN!

HARPOON

Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon ™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon"-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutesten Hoheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon" -Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowie Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon"™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regeln ausarbeiten.

Die „Harpoon"-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschlaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflußt werden können.

Sicherlich haben Sie von der „Harpoon-Serie" schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

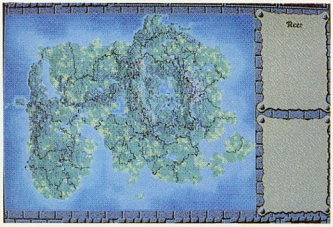
Anwender der „Original-Harpoon-Serie", die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Euroscheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, „Harpoon", 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhältlich für IBM/PC und Amiga.

Verkaufsagenten:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244 - 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541 - 12 20 65
Leisursoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

Fürsten-Wirrwarr



Imperator unterstützt Super-VGA (256 Farben bei 640 x 480)

Imperator

Der *Imperator* ist eines der wenigen Computerspiele von österreichischen Programmierern. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel für ein bis acht Personen, bei dem es mal wieder um die Weltherrschaft geht — hier allerdings positiv ausgedrückt, denn der erfolgreichste König wird zum Imperator gewählt.

Mit Hilfe eines Zufallsgenerators bestimmt Ihr die Landkarten (Spielfelder) immer neu. Zwischen vier und acht Königreiche mit mehreren Ländereien werden angelegt. Ihr übernehmt die Rolle eines Königs und kommandiert eine Länderei selbst; die anderen sind als Lehen befreundeten Fürsten übertragen. Wie es in dieser Art von Spiel üblich ist, setzt Ihr die Steuern fest und regelt den Warenfluß innerhalb Eurer Länder. Ziel ist natürlich, genug Geld und Naturalien anzusammeln, um die Armeen zu vergrößern und diese dann auf Eroberungszüge zu schicken; man kann auch mit Bestechung und Diplomatie die anderen Fürsten auf die eigene Seite ziehen. *Imperator* unterstützt EGA- und VGA-Karten in den Super-Hires-Auflösungen. *bs*

Super-VGA in Ehren, aber die Idee mit den 3-D-Relief-Landkarten, die zu Spielbeginn erstmal in minutenlanger Rechenarbeit zusammengestellt werden, entpuppt sich schnell als heiße Luft: Sinnvollerweise spielt man fast nur mit der politischen Karte, die durch Farben zeigt, wem was gehört. Durch die hohe Auflösung am Bildschirm sieht allerdings alles sehr klar und übersichtlich aus. Nicht entschuldbar ist jedoch die unglückliche Bedienung des Programms. Selbst wenn man sich mit diesem Lapsur halbwegs abgefunden hat, kommt keine strategische Freude auf. Im Vergleich zu strategischen High-End-Perlen wie *Command H.O.*, schneidet Imperator eher bescheiden ab.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Algorithmus, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
57%	in Vorbereitung
Grafik: 62% Sound: —	
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Panzer-Power

Wer rumpelt so spät noch durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

Patton strikes

Kennern der Spielebranche ist der Programmierer Chris Crawford kein Unbekannter. Kein Wunder, ist doch Crawford (*Guns'n'Butter*) ein alter Hase, wenn es um Strategiespiele geht. Sein neustes Spiel, *Patton strikes back: The Battle of the Bulge* hat nur einen einzigen Schauplatz: Die Ardennen im Jahre 1944. Hier versuchten deutsche Panzerdivisionen am 16. Dezember die amerikanische Frontlinie zu durchbrechen. Die deutsche Offensive kam nach einigen Tagen zum abrupten Stillstand: Den Panzern ging schlichtweg der Sprit aus. In dem Spiel *Patton strikes back* übernehmt Ihr wahlweise die alliierte oder die deutsche Seite. Spielt Ihr die Amerikaner, lautet die Aufgabe, die deutschen Panzerdivisionen zu stoppen; rumpelt Ihr auf deutscher Seite in den Krieg, müßt Ihr Eure Truppen zu einem bestimmten Ort auf der Landkarte führen, um zu gewinnen. Zu sehen ist das Schlachtfeld auf einer simplen Landkarte. Per Mausklick zieht Ihr die verschiedenen Einheiten auf und laßt Euch Nachschubwege anzeigen. *mh*

Es scheint, daß Strategiespiele im "Simpel-Look" in Mode kommen — außer einer einzigen schlappen Landkarte, nebst Mini-Icons und einem halben Dutzend Befehle werden dem Hobbygeneral bei der Crawfords' Ardennenschlacht nicht viele unterschiedliche Spiel-Features geboten. Muß auch nicht sein: *Patton strikes back* ist, dank ultraleichter Bedienung, dem eingeschränkten Befehlsrepertoire und dem "Kleinstkampf"-Gebiet, ganz klar auf den Strategieeinsteiger zugeschnitten. Ärgerlich ist nur, daß es nur ein einziges Szenario zum taktischen Toben gibt. Hat man, wahlweise mit Amerikanern oder Deutschen, die Partie gewonnen, läßt die Motivation ganz schön nach.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
54%	nicht geplant
Grafik: 36% Sound: 24%	
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Tolle T-Shirts mit Ihrem Foto

Stellen Sie sich die Überraschung vor, wenn Sie ein T-Shirt tragen, das ein selbstgeschossenes Foto schmückt . . . ein Urlaubsmotiv, das Foto eines geliebten Menschen, Ihr Lieblingsstar. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vom Paßfoto bis zum A3-Poster drucken wir alles farbig auf T-Shirts. Nur Dias oder Negative können nicht verwendet werden, aber jedes Foto, jede Zeichnung, jede Bildvorlage. Wir gestalten daraus Ihr persönlichstes T-Shirt. DIE Super-Geschenk-Idee! Wem möchten Sie besonders "am Herzen" liegen? Schenken Sie ein T-Shirt mit Ihrem schönsten Lächeln.

Foto-T-Shirt
Größe S, Best.-Nr. 1468-1
Größe M, **Best.-Nr. 1468-3**
Größe L, **Best.-Nr. 1468-5**
Größe XL, **Best.-Nr. 1468-7**
Größe XXL, **Best.-Nr. 1468-9**

nur DM 29,95*

Senden Sie ein Farbfoto. Wir gestalten daraus das persönlichste T-Shirt, das Ihnen je gehörte

Bitte Coupon kopieren (nicht ausschneiden!!) oder Bestellkarte benutzen!

CONTERNA
Neuheiten & persönliche Ideen

CONTERNA-VERSAND DIETER FIESS GMBH
Gutenbergstr. 2, 7538 Keltern, Tel. (07236) 311

FOTOSHIRT-COUPON

Gleich heute einsenden an CONTERNA, Abt. PP, 7538 Keltern

JA. Zur schnellstmöglichen Lieferung bestelle ich

Stück T-Shirt	Best.-Nr.	Größe S	M	L	XL	XXL	mit Foto Nr.	Preis DM

Mein Zahlungswunsch:

☐ per Nachnahme (+ 5.- NN-Spesen)

☐ ohne Nachnahme. Ich lege einen Scheck bei (Einlösung erst nach Lieferung)

Absender und Lieferanschrift:

Vor- u. Zuname

Straße u. Nr.

Postleitzahl Wohnort

Datum Unterschrift

248 F

Touchdowns à la Carte

Der von Euch gesteuerte Spieler läuft auf einem rot markiertem Feld

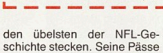
John Madden Football

EASN, Electronic Arts Sport Network: so nennt sich Electronic Arts' neues Sportspiel-Label, dessen erstes Spiel, *John Madden Football*, nun den Weg vom Mega Drive auf heimische Amigas gefunden hat.

Drei verschiedene Spielmodi erfreuen das Herz des Football-Freundes. In "Sudden Death" spielt Ihr gegen einen Freund oder den Computer, wobei derjenige das Spiel gewinnt, der den ersten Punkt macht. Die "Regular Season" bietet ein Spiel unter normalen Bedingungen, während im "Play Off" eine Meisterschaft nach K.O.-System gespielt wird. Nach jedem Match gibt's in diesem Modus ein Paßwort. In einem entsprechenden Menü dürfen weiterhin Spieldauer, Platzbelag sowie eigene und gegnerische Mannschaft ausgesucht werden. Letzteres erweist sich als besonders bedeutungsvoll, da die unterschiedlichen Teams völlig verschiedene Spielstärken aufweisen. Wählt Ihr beispielsweise den äußerst wurfgewandten, aber wenig kräftigen Quarterback der San Francisco 49'ers als Läufer durch die Defense der Chicago Bulls, dürftet Ihr den Angriff getrost zu den übelsten der NFL-Geschichte stecken. Seine Pässe jedoch erreichen den entferntesten Spieler.

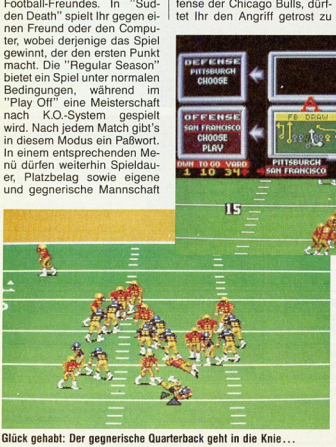
Habt Ihr Euch für das rechte Team entschieden, geht's mit dem obligatorischen "Kick Off!" los. Das Spielfeld seht Ihr von schräg oben — die angreifende Mannschaft steht im Vordergrund. Ziel ist es, den Ball in die gegnerische Touchdown-Zone zu schmuggeln, um sechs Punkte zu kassieren. Im folgenden "Goal Kick", bei dem der Ball zwischen die Malstangen getreten werden muß, könnt Ihr noch einen Zusatzzähler ergattern.

Euer Team ist während des Spiels, das über vier Abschnitte geht, entweder in der "Defense" oder in der "Offense". Seid Ihr in der Offensive, also die angreifende Mannschaft, habt Ihr vier Versuche, den Ball 10 Yards weiter zu befördern. Dazu stehen Euch vor jedem Angriff zahllose Taktiken zur Verfügung. Diese werden mit dem Joystick ausgesucht. Während des folgenden Angriffs steuert Ihr den ballführenden Spieler. In der Defensive stehen Euch ebenfalls alle bekannten Taktiken zur Verfügung, um dem Gegner keinen Yard Boden zu überlassen. Hier steuert Ihr wahlweise einen Eurer muskelbepackten Verteidiger. *kn*



Ein "Field-Goal"-Versuch

Während der "Offense" wird die Angriffstaktik ausgemogelt



Glück gehabt: Der gegnerische Quarterback geht in die Knie...

John Madden Football hat den Schritt vom Mega Drive auf den Amiga erstaunlich gut überlebt. Zwar sind die Spriteanimationen nicht ganz so flüssig wie auf Segas Maschine, die Grafik an sich sieht jedoch noch eine Ecke besser aus. Der famose 3-D-Effekt und der kernige Stadionsound (1 MByte vorausgesetzt) sorgen für gepflegte Superbowl-Atmosphäre. Die gegenüber dem Mega Drive etwas kompliziertere Steuerung (vom Pad mit drei Feuerknöpfen zum Joystick) entpuppt sich nach kurzer Eingewöhnungsphase als durchdacht und sehr zweckmäßig. Erstaunlich viel Taktikvariationen runden den extrem positiven Gesamteindruck ab. Spielt Ihr zu zweit, werden zwar gleichzeitig die Taktiken ausgesucht — der Gegenspieler kann aber, dank ausgeklügelter Bedienung, keine Rückschlüsse auf die erwählte Strategie ziehen. Das Gefühl, den Angriff meines Kumpels im Keim zu ersticken, ist unbeschreiblich — wieder landet sein mickriger Quarterback unter meinen 130-Kilo-Verteidigern. Wer jedes Jahr die Superbowl-Nacht durchmacht, um die Live-Übertragung zu verfolgen, muß *John Madden Football* in seinem Laufwerk haben. Blutigen Anfängern kann ich das Spiel zwar wärmstens ans Herz legen, das Handbuch setzt aber ein bestimmtes Grundwissen voraus.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA	81 %
nicht geplant	Grafik: 80 %	Sound: 76 %
	Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	C 64	
nicht geplant	nicht geplant	

Personenkult

Daß Ihr 7 Spieletester habt, ist sehr gut. Aber Ihr solltet versuchen, sie besser vorzustellen. Die Beschreibung der momentanen Softwarelieblinge der Tester langt nicht. Man weiß eigentlich gar nichts über sie. Einen Lebenslauf braucht Ihr natürlich nicht zu schreiben, aber z.B. welche Spielegenres sie bevorzugen.

Andreas Bern, Neckartenzlingen

Danke für die Anregung. Wollen die anderen Leser auch mehr über uns Redakteure wissen? Wenn ja, dann werden wir vielleicht in einer der nächsten Ausgaben eine Art "Who is Who" der *POWER PLAY* machen.

Zockers Leid

Ich bin echt sauer. Und zwar auf die Game-Boy-Spielehersteller. Wochenlang spart man wie verrückt für ein neues Modul, es ist da, man spielt... und fertig! Nach 2 Tagen durchgespielt!

Ich komm mir so langsam nicht mehr als Champion vor, der sich freut, weil er es bis zum Happy-End geschafft hat, sondern ärgere mich über die Einfachheit der Spiele. 70 Mark für 2 Tage? O.k., ich kann das Spiel jetzt mit meinem Tauschpartner gegen ein anderes tauschen, aber was solls. Wollen die ganzen Hersteller schnell mal ein tolles Spiel herstellen, mit einem so niedrigen Schwierigkeitsgrad, daß sogar ein 5jähriger es schafft, nur damit wir das alte weglegen und ein neues kaufen? Beispiel *Bill & Ted's Adventure*: Tolles Spiel, hoher Preis und nach 5 Tagen durchgezockt... warum? Über Euch muß ich mich auch sehr wundern: Ihr schreibt zu dem Spiel *Duck Tales* es sei mittelschwer und nach 1½ Tagen war ich durch. Einem Kumpel ging es genauso. Gefreut habe ich mich auf den Nachfolger von *Final Fantasy Legend*. Nach einer knappen Woche bekam ich den Endgegner zu Gesicht. Jetzt denkt aber bitte nicht, ich würde Tag und Nacht spielen. Mein Höchstwert ist 3 Stunden pro Tag. Gibt es überhaupt noch ein richtig schweres Spiel, an dem man über einen Monat sitzt? Sagt mir das Modul, an dem sogar Ihr Wochen gezittert habt. (Und kommt mir nicht mit *Rockman World*).

Sebastian Maier, Wuppertal

Leider müssen wir auf *Rockman World* Bezug nehmen: Wer selbst dieses Modul (und die Fortsetzung *Mega Man 2*) in ein paar Stündchen durchgespielt hat, wird wohl an keinem Titel allzulange sitzen. Schwerer geht's kaum — ein Spiel an dem selbst Profis länger als zwanzig Stunden sitzen, ist auf dem Game Boy kaum zu finden.

Raserwunsch

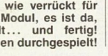
Wann erscheint das Spiel *Formula One Grand Prix* von Microprose für MS-DOS?

Norman Rummler, Radolfzell

Einen genauen Erscheinungstermin können wir Dir leider noch nicht nennen. Du solltest Dich aber auf zwei bis drei Monate Wartezeit einstellen.

vw

Softworld



Amiga

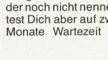
Gateway to the Savage Frontier		75.90
Agony	DA	61.90
Leisure Suit Larry 5	DA	83.90
Titus the Fox	DA	61.90
Grand Prix	DA	79.95
Shadowlands	DA	72.90
Amberstar	DV	81.90
Ultima 6	DA	72.90
Special Forces	DA	83.90
Apidya	DA	67.90
Pinball Dreams	DA	61.90

MS-DOS

Elvira 2	DA	83.90
Titus the Fox	DA	72.90
Bards Tale Construction Set	DA	71.90
Shuttle	DV	121.90
Monkey Island 2	DV	91.50
Eye of the Beholder 2		75.90
Star Trek	DA	83.90
Flames of Freedom	DV	101.90
Falcon 3.0 *	DA	101.90
Airline	DV	67.90
Civilisation	DV	101.90

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-16 Mhz Komplettsystem	*299900*
80386-33 Mhz Komplettsystem	*4195.00*
80486-33 Mhz Komplettsystem	*4995.00*
Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer	



Super NES

Lemmings	142.90
Combat Basketball	126.00
Drakken	139.00
Final Fantasy II	145.90
Home Alone	125.00
Joe & Mac	129.00
John Madden Football	139.90
Lagoon	139.90
Super Ghouls 'N' Ghost	135.90
Super Off Road	135.00
Y's III	139.90

Wir feiern Geburtstag! Feiern Sie doch mit und gewinnen Sie eine Super NES!

Mega Drive

Infraror Joypad Grundset		79.00
Infraror Joypad einz.		49.00
Quackshot	jp	89.95
Sonic the Hedgehog	DA	79.90
Kid Cameleon	US	109.00
Streets of Rage	DA	109.00
Wrestle War	DA	99.00
EL Viento		119.00
Toki	jp	79.00
Shadow of the Beast	DA	129.00
Winter Challenge		109.00

AMIGA

Harlequin	DA	59.90
Harpoon Battleset 4	DA	38.90
Kid Gloves 2	DA	59.90
Romance of 3 Kingdom 2		105.00

Atari ST

Amberstar	DV	81.90
Special Forces	DA	83.90
Shadowlands	DA	72.90
Grand Prix	DA	83.90
Populous 2	DA	72.90

Neo Geo

Alpha Mission 2	319.00
Baseball Stars	279.00
Blues Journey	299.00
Burning Fight	289.00
Cyper Lip	279.00
Fatal Fury	311.00
Football Frenzy	359.00
Ghost Pilots	299.00
Magician Lord	299.00
Soccer Brawl	325.00
Trash Ralley	311.00

Super Gewinnspiel

1 Preis:1 Super NES incl. Super Mario World
2 Preis:1 Mega Drive incl. Sonic the Hedgehog
3 Preis:1 Game Gear incl. Columns
4 Preis:Einkaufsgutschein (Wert DM 100,-)
Trostpreis: Ein Spiel unserer Wahl

Mitmachen kann jeder, der uns schriftlich mitteilt, auf welchem Computer oder Konsole er spielt ! Einsendeschluß ist der 28.04.92.

Rechtsweg ausgeschlossen.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,– Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,– DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten !

0911/437474

Ladenpreise können abweichen !!

Zukunftsblick

Ich bin ein Lynxer der ersten Stunde und habe das Lynx im direkten Vergleich mit dem Game Gear für klar überlegen. Nachdem das Lynx I aber floppte, was Atari sich selbst zuzuschreiben hat (keine Module, keine Werbung), ist nun das Lynx II im Handel und eine wahre Flut von Modulen dazu. Hier in Ulm sind jetzt mehr als zweimal mehr Spiele für das Lynx als für das Game Gear zu haben. Außerdem ist ein Lynx mit einem Spiel nach Wahl 20mal billiger, als ein Game Gear mit *Columns*. Kurz: Die Karten bei den Farb-Portables sind neu gemischt. Und das sollten Eure Leser wissen, damit sie alle brav ein Lynx kaufen, was wiederum einen dauerhaften Softwaresupport sichert.

Olaf Groner, Ulm

Turbolob

Eure Zeitung ist das Turboaffengeilste im ganzen Universum!

Torben Jeß, Travemünde

Wer bietet weniger?

Wie viele auch, bin ich ein begeisterter *POWER PLAY*-Leser. Ich warte jeden Monat sehnsüchtig auf die neue Ausgabe. Aber was mich Monat für Monat stört, sind die falschen Preisangaben der Spiele. So kostet zum Beispiel *Mad TV* in einem normalen Computersoftware-Geschäft nicht ca. 100 Mark,

Zaubermaus von Thomas Prilić, Salzburg

sondern nur ca. 85 Mark. So ist es bei jedem Spiel, es ist ungefähr immer 20 bis 30 Mark billiger. Vielleicht wißt Ihr am Anfang jeden Monat den einigermaßen genauen Preis? Dann schreibt doch wenigstens mal, in welchem Verhältnis Ihr den Preis für das jeweilige Spiel überoder unterschreitet.

Klaus Stein, Ruppichterroth

Wir gieben im Regelfall immer den vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis an. Wenn die Spiele bei vielen Versandhändlern billiger angeboten werden, sollte man sich darüber freuen. Wir können allerdings unmöglich im voraus ahnen, um wieviel der offizielle Preis unterboten wird.

Apropos Kleinanzeigen…

Was mache ich, wenn ich ein Spiel tausche, und der Empfänger behauptet, das Spiel sei nicht angekommen? Das war jetzt schon zweimal der Fall. Bitte gebt mir einen Tip.

Manuel Favier, Egg -Leopoldshafen

Die einzige Möglichkeit (auch rechtlich) zu belegen, daß der Empfänger seine Postsendung erhalten hat, ist, aus ihr ein **Einschreiben mit Rückschein** zu machen. Der Spaß kostet etwa 10 Mark, im Postamt füllst Du einen Rückschein aus (mit Deinem Absender und der Anschrift des Empfängers), der auf die Rückseite der Sendung geklebt wird. Der Briefträger darf Post mit einem Rückschein nur aushändigen, wenn er vom Empfänger (oder Postempfangsberechtigten) mit einer Unterschrift den Empfang der Sendung quittiert bekommen hat. Mit dem unterschriebenen Rückschein, der 2 bis 3 Tage später in Deinem Briefkasten liegen dürfte, hast Du die einzige Garantie, daß Deine Post auch angekommen ist. Falls mit Deiner Einschreibsendung auf dem Postweg etwas schiefläuft, haftet die Post für einen Wert bis 100 Mark. Jede Sendung, deren Wert darüber liegt, muß als **Wertsendung** verschickt werden. *up*

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139.90
A TRAIN VGA *	89.90
ACES OF THE PACIFIC VGA *	79.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	89.90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA *	95.90
AIR LAND SEA COMBAT DT. ANL.	89.90
AIR LINE FLUGSIM. KOMP. DT.	69.90
AWARD WINNERS COMPILATION	79.90
BANE OF COSMIC FORGE	89.90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72.90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85.90
BATTLE CHESS 4000	89.90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS	79.90
BIRDS OF PREY DT. VGA	79.90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	79.90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79.90
CADAVER DT. VGA	89.90
CALIFORNIA GAMES 2	69.90
CASTLES DT. ANL.	79.90
CASTLES DATA DISK	39.90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	79.90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	65.90
CHESSMASTER 3000 VGA	79.90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99.90
COHORT DT.	79.90
CONQUEST OF LONGBOW VGA	89.90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	89.90
DARK SEED VGA *	89.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69.90
DER RAUMKREUZER DEUTER DT.	79.90
D GENERATION DT. ANL.	75.90
ECO QUEST VGA	89.90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85.90
ELVIRA KOMPL. DT. VGA	79.90
ELVIRA 2 -JAWS O. CERBERUS- KOMPL. DT.	89.90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	69.90
EYE OF BEHOLDER 2 VGA	69.90
E2 COSMOS DT. ANL.	79.90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	79.90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39.90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	89.90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0	99.90
FIRETEAM 2200	79.90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA *	89.90
FLOOR 13	79.90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139.90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. *	79.90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52.90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	52.90
FS 4.0 SCENERY CONTROLS UPGRADE	65.90
GATEWAY TO SAVAGE	79.90
GOBLINS 2 DT. ANL.	69.90
GODS DT. ANL. VGA	75.90
GO SIMULATOR DT. ANL.	69.90
GLOBAL EFFECT	75.90
GREAT COURTS 2 DT.	69.90
GUNSHIP 2000 DT.	85.90
HARD NOVA DT. ANL.	69.90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	89.90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	39.90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39.90
HEAD COACH DT. ANL.	85.90
HEAD COACH TWIN PACK DT. ANL.	75.90
HOLY GRAIL DT. ANL.	79.90
HYPERSPEED DT. ANL. VGA	69.90
IMMORTAL DT.	69.90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	79.90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85.90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75.90
INTELLIGENT GAMES	69.90
JETFIGHTER 2 VGA	89.90
KAISER KOMPL. DT.	99.90
KATHEDRAL KOMPL. DT. VGA	85.90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95.90
LARRY 1 VGA DT.	79.90
LARRY 1 VGA VERS.	65.90
LARRY 3 KOMPL. DT. VERS.	85.90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	89.90
LEMPEREUR	89.90
LEMMINGS DT.	79.90
LEMMINGS DATA DISK	39.90
LES MANOIRS DE L'EST IN L.A. VGA	79.90
LHX ATTACK CHOPPER -VGA	79.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN-	69.90
LINKS NUR VGA	79.90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39.90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39.90
LINKS SCENERY DARTMOUTH GREEK	39.90
LINKS SCENERY FIRESTONE CC	39.90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN *	39.90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39.90
LINKS SCENERY PINEHURST	39.90
LOGICAL DT.	69.90
LOOM KOMPL. DT.	79.90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	85.90
MAD TV DT.	85.90
MAGIC CANDLE 2	79.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79.90
MANCHESTER UNITED EUROPE *	65.90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69.90
MUPITI LEGEND DT.	75.90
MEGA FORTRESS	79.90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	79.90
MIKE DITKA ICE WARS	69.90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENGL.	69.90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA *	79.90
NO GREATER GLORY	75.90
NOVA 9 ANL.	65.90
PAPERBOY 2	59.90
PATTON STRIKES BACK	89.90
PC SKAT KOMPL. DT.	59.90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	79.90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39.90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85.90
POOLS OF DARKNESS VGA	69.90
POOPS FOR CLUBS	79.90
POWERMONGER DT. ANL. *	75.90
RAILROAD TYCOON DT.	69.90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	79.90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79.90
RIDERS OF ROHAN DT. VGA	79.90
RISE OF THE DRAGON DT. VGA	85.90
ROBIN HOOD DT. ANL.	69.90
ROCKETEER KOMPL. DT.	79.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79.90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34.90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	65.90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35.90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	35.90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24.90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	69.90
SILENT SERVICE 2 DT.	79.90
SIM A N T ENGL. VGA	79.90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79.90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89.90
SOUL CYCLE DT. KOMPL. DT.	79.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT.	79.90
SPACE QUEST 3 VGA	85.90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85.90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85.90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	119.90
SPELLCASTING 201	75.90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75.90
STAR FLIGHT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	79.90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	79.90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79.90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY VGA	72.90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59.90
TAKING OF BEVERLY HILLS DT. ANL.	65.90

PC/IBM

TEAM SUZUKI DT.	75.90
TENNIS CUP 2 DT. ANL.	79.90
TERMINATOR 2	69.90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	79.90
TEST DRIVE 3 VGA	69.90
THEIR FINEST HOUR	89.90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39.90
THUNDERHAWK AH 73 M	85.90
TIME QUEST VGA	79.90
TONY LA RUSSA4 BASEBALL	79.90
TWILIGHT 2000	89.90
ULTIMA UNDERWORLD DREAMS-	75.90
ULTIMA 7 *	79.90
ULTIMA TRILOGY - U4 / U5 / U6 -	79.90
ULTIMA - UNDERWORLD -	89.90
UMIZ IN DT. ANL.	69.90
UNCHARTED WATERS	99.90
WAR TIDE	79.90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75.90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	79.90
WILLY BEAMISH VGA HD	89.90
WING COMMANDER 2 VGA	79.90
WING COMMANDER 2	79.90
WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS	45.90
WING COMMANDER 3	99.90
WING COMMANDER SCHLACHTEN	39.90
WING COMMANDER KOMPL. KOMPL. DT. VGA *	79.90
WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE	39.90
WING COMMANDER LUXE EDITION	79.90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA *	75.90
WINZER KOMPL. DT.	79.90
WIZARDRY 7 VGA *	85.90
WORLD CUP VGA	75.90
WRATH OF THE DEMON	79.90
WWF WRESTL.EMANIA VGA	79.90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75.90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	85.90

PC/IBM SONDERPOSTEN

3D POOL BILLARD	29.90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29.90
AUSTERLITZ	29.90
BATTLE TECH	29.90
BLOOD MONEY	29.90
BUDOKAN	29.90
CARRIER COMMAND	29.90
CHAMPIONS OF KRANN - SIERRA -	29.90
CONFLICT EUROPE	29.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN -	29.90
ENCHANTER - INFOCOM -	29.90
FERRARI FORMULA 1 *	29.90
HARD DRIVIN 2	29.90
HOYLES BOARD GUIDE - INFOCOM -	29.90
IRON LORD 2	29.90
JETFIGHTER 1	29.90
LEATHER GODDESS OF PH... - INFOCOM -	29.90
KLAX	29.90
MIDWINTER 3 ENGL.	29.90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24.90
PAPERBOY	29.90
PLANETFALL -INFOCOM-	29.90
POPULOUS DT.	29.90
POPULOUS SCENERY	19.90
RICK DANGEROUS	29.90
SECRET OF SILVERBLADES NUR 3.5"	29.90
SIM CITY 1.1 DT.	29.90
SIM CITY EGA	29.90
SIM TERRAIN EDITOR	19.90
SIM ARCHITECTURE I	19.90
SKI OR DIE	29.90
STORMOVIK SU 25	29.90
SPEEDBALL 2	29.90
TANK SPECTRUM HOLOBYTE -	29.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34.90
TV SPORTS FOOTBALL	34.90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	34.90
WATER 25	29.90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29.90
WOLFPACK DT. ANL.	29.90
ZORK 1 - 3 jp	29.90

CD-ROM

GUNSHIP & MIDWINTER 1	115.90
GUNSHIP 2000	99.90
LAFFANK PLATOON	99.90
M1 TANK PLATOON	99.90
RAILROAD TYCOON	79.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95.90
SPACE QUEST 4 *	99.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129.90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	236.90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129.90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	489.90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679.00
ROLAND PLUS SC 55 STICK 3.5"/SCHLOSS	19.90
ROLAND PLUS SC 55 STICK 5.25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMEPAD FÜR ATARIS	29.90
INFRAROTMAUS Z-NX	129.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU	39.90
NICLAS MACHO	69.90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79.90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	89.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MAUSKITT	29.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69.90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45.90
SOUNDLABSTER 2.0 DT. HANDBUCH	239.90
SOUNDMASTER II	179.90
SOUNDLABSTER DEVELOPM. KIT	399.90
SOUNDMASTER 2 COVOX	179.90
ROLAND MPU 401	499.90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269.90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249.90

APPLE/MAC

CHUCK YEAGER AFT	79.90
CURSE OF THE AZURE BONDS	79.90
DUNGEON MASTER BASEBALL	79.90
FLIGHT SIMULATOR 4.0	129.90
INDIANA JONES 3 ADV.	79.90
KINGS QUEST 5	85.90
PGA TOUR GOLF	79.90
POOL OF RADIANCE	79.90
RISE OF THE DRAGON	79.90
RISK - BRETTSPELUMSETZUNG -	69.90
SECRET OF SILVER BLADES	79.90
SIM ANT	85.90
SIM CITY EARTH	85.90
SPACE QUEST 4	85.90
STARFLIGHT	89.90
STARFLIGHT 2	75.90
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	79.90

LEERDISKETTEN

3,5"	2 HD Noname 1ter	9.90
3,5"	2 HD Noname 1ter	19.90
5,25"	2 HD Noname 1ter	5.90
5,25"	2 HD Noname 1ter	12.90

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011 & 8079
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

Versand Service

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79.90
ALIEN STORM	38.90
BATTLE COMMAND. DT. ANL.	38.90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	49.90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	38.90
BOARD GENIUS	49.90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49.90
BUCK ROGERS	49.90
BUCKLE DT. ANL. *	48.90
CHICAGO'S 30 MANAGER KOMPL. DT.	38.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	38.90
CHAMPIONS COMPILATION	45.90
CHART ATTACK DT. ANL.	54.90
CISCO HEAT	38.90
CONQUEST OF KOMPL. DT.	58.90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59.90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	34.90
DINOSSIA KOMPL. DT.	38.90
DOUBLE DRAGON 3 *	54.90
ELVIRA ARCADE DT.	54.90
EXILE DT. ANL.	38.90
FINAL FIGHT DT.	38.90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59.90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	38.90
GUNSHIP DT.	49.90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38.90
INDY HEAT DT. ANL.	39.90
JAMES BOND COLLECTION	54.90
JETSONS	25.90
LAST NINJA 3 DT.	38.90
LORDS DT. ANL.	48.90
MANIAC MANSION UNITED EUROPE DT.	38.90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	49.90
MAX PACK DT. ANL.	38.90
MEGA TWINS *	38.90
MOONFALL DT.	38.90
NORTH AND SOUTH DT.	37.90
OUTRUN EUROPE DT.	49.90
P. P. HAMMER DT. ANL.	49.90
PANG CARTRIDGE DT.	49.90
PIRATES DT.	49.90
PITFIGHTER	39.90
POOLS OF RADIANCE	59.90
POWER UP COMPILATION	59.90
PRINCE OF PERSIA COMPILATION	49.90
PROJECT STEALTH FIGHTER DT.	49.90
RAINBOW COLLECTION DT.	49.90
RALF GULASTEIN KOMPL. DT.	54.90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49.90
ROBOCONE DT.	38.90
RODLAND DT.	38.90
RUBICON	38.90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39.90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49.90
SIMPSONS DT.	38.90
SMASH TV DT. ANL.	38.90
SOCCER STAR COMPILATION	49.90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	37.90
SPACE GUN *	38.90
SPEEDBALL 2 DT.	38.90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49.90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47.90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	49.90
SUPER HEROES	54.90
SUPER BAT PACK DT.	49.90
SUPER SPACE INVADERS	39.90
SUPREMACY	54.90
SYSTEM 3 PACK	54.90
TERMINATOR 2	45.90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59.90
THE CATH DT. ANL.	49.90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	38.90
TOTAL ECLIPSE	49.90
TURTLES 2	40.90
VOLFIELD	40.90
WETTEN DAS ..?	45.90
WINZER KOMPL. DT.	49.90
W.W.F WRESTLING	45.90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54.90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARBARIAN 2	15.90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17.90
CYCLES	24.90
DENARIS	15.90
F-16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29.90
FERRARI FORMULA 1	19.90
GAUNTLET 3 REVENGE COMPILATION	19.90
HEROES OF THE LANCE	14.90
HOLLYWOOD POKER PRO	19.90
J. NICKLAUS GOLF (NCL SCENERY)	19.90
MICROPROSE SOCCER	14.90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	17.90
OUTRUN	14.90
ROCK 'N ROLL DT. ANL.	14.90
SKIDMARKS	19.90
SPACE HARRIER	14.90
SPHERICAL	15.90
STARFLIGHT	24.90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	17.90
STRATEGO	24.90
STRIDER 2	17.90
STUNTCAR RACER	14.90
SUMMER OLYMPIAD	14.90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	19.90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15.90
VOLLEYBALL SIMULATOR	14.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99.90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54.90
AIRMUSS DT. ANL.	95.90
AIR LAND SEA COMPILATION	72.90
ALIEN STORM / WIND SOWINTERCEPTOR	78.90
ANGEL MOISE DT. ANL. *	49.90
ASONY DT. ANL.	59.90
ALCATRAZ DT. ANL.	65.90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79.90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	59.90
ARIDYA	65.90
AWARD WINNERS COMPILATION	69.90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	78.90
BLUE ICE DT. ANL.	65.90
BIG RUN	59.90
BILL ELLIOTT NASHCAR CHALLENGE 1 MB	65.90
BIRDS OF PREY 1 MB	75.90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	75.90
BUCKLE DT. ANL.	69.90
BUG BOMBER DT. ANL.	59.90
BROKEULAS MANSION PROF. DT.	59.90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39.90
CHAOS KOMPL. DT.	59.90
CASTLES DT. 1MB *	65.90
CENTURION DT. OF ROME DT.	59.90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69.90
CHAOS ENGINE DT.	65.90
CONQUESTADOR DT.	65.90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *	65.90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65.90
CURSE OF AZURE BONDS PROFI DT.	69.90
DARK SEED 1 MB KOMPL. DT. 1MB	79.90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS.	39.90
DOUBLE DRAGON 3	59.90
ELITE DT. ANL.	65.90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	65.90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75.90
ERIO *	65.90
EXODUS 3010 DT. ANL. *	65.90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75.90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69.90
F-29 RETALIATOR KOMPL. DT.	69.90
FAR WEST DT. ANL.	65.90
FIRE AND FORGET DAWN DT.	65.90
FLAYER CHAMPIONS DT.	65.90
FINAL FIGHT DT.	59.90
FIREFEAM 2000	69.90
FIRST SAMURAI DT.	69.90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	65.90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	72.90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69.90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59.90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	37.90
GOBLIINS DT. ANL.	65.90
GODS DT.	65.90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75.90
GOLDEN AXE DT. ANL.	59.90
HARD DRIVE DT. ANL.	59.90
HARLEQUIN DT. ANL.	59.90
HAPPOON 1.20 DT. ANL.	79.90
HAPPOON 1.21 BATTLESET 4	45.90
HAPPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	45.90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	65.90
HEISENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	49.90
HOOK DT. ANL.	65.90
HUMAN JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65.90
INDY HEAT DT. ANL.	59.90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.	65.90
JAMES BOND COLLECTION	65.90
JIMMI WHITE SNOOKER DT.	69.90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	65.90
KING OF CHICAGO 1 MB DT. ANL.	75.90
KNIGHT QUEST 1 MB *	75.90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75.90
LAST NINJA 3	49.90
LEANDER DT.	59.90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65.90
LEMMINGS DT.	59.90
LORDS DT. ANL.	59.90
LIFE & DEATH 1 MB	59.90
LOGICAL DT. ANL.	59.90
LOOM KOMPL. DT.	69.90
LORDS OF THE RINGS DT. *	59.90
LOTUS TURBO 2 DT.	59.90
MAX PACK DT. ANL.	75.90
MAD TV DT. 1 MB	75.90
MAGIC POCKETS DT.	65.90
MANIAC MANSION SCROLL COMPILATION	24.90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59.90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59.90
MANIAC MANSION KONES DT.	59.90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2	75.90
MEGA TWINS DT.	65.90
MERCENARY 3	69.90
MIDWINTER MISSIC 3 1 MB *	79.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *	79.90
MOONSTONE	65.90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2	65.90
NEBULUS	59.90
NIGHT DRIVER	59.90
NINJA DT. ANL.	59.90
OUTRUN EUROPE DT.	59.90
PANZER BATTLES 1 MB	59.90
PIRATES DT. ANL.	59.90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	49.90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39.90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59.90
PIRATES DT. ANL.	65.90
POLICE QUEST 2 1 MB	65.90
POLICE QUEST 3 1 MB *	65.90
POOL OF DARKNESS 1 MB *	59.90
POOL OF RADIANCE DT.	59.90

ATARI/AMIGA

POPULOUS 2 DT.	65.90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39.90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75.90
RAILROAD TYCOON DT.	49.90
RAINBOW ISLAND	59.90
RED BARON 1MB	79.90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	79.90
RISKANT KOMPL. DT.	47.90
ROBOCCO JAMES PONO 2-	59.90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59.90
RODLAND DT. ANL.	59.90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	65.90
R-TYPE DT. ANL.	65.90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78.90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	59.90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75.90
SHADOWGATE	65.90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75.90
SIM CITY DT.	75.90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74.90
SIM EARTH DT.	75.90
SIMPSONS DT.	59.90
SOCCER STAR COMPILATION	65.90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	69.90
SPACE 1989	59.90
SPACE ACE 2 1 MB	79.90
SPACE GUN	59.90
SPACE QUEST 4 1 MB	79.90
SPACE SHUTTLE	49.90
SPACE WORLDS	59.90
SPACE QUEST 1 MB DT. ANL.	75.90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65.90
STARBYTE ADVENTURE COMPIL. DT.	49.90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69.90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69.90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.	54.90
STORM MASTER	59.90
STRATEGO	65.90
STRIKE FLEET DT.	59.90
SUPAPLEX DT. ANL.	59.90
SUSPICIOUS MINDS DT.	59.90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS *	59.90
THE SIMPSONS	59.90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69.90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39.90
TIME MACHINE AN 73 M	69.90
TIP OFF DT.	59.90
TITUS THE FOX DT. ANL. *	59.90
TRADERS DT.	59.90
TURRICAN 2	65.90
ULTIMA 6 1 MB	75.90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	59.90
UTOPIA DT.	69.90
VENEZIANISCHE OF EXCALIBUR	59.90
VOLFIELD	59.90
WINDOR DT.	65.90
WAYNE GRETZKY 2 1MB	69.90
WAYNE GRETZKY 2 (CHECKEY 1 MB	59.90
WILD WHEELS	41.90
WILLY BEAMISH 1 MB	79.90
WILD WHEELS KOMPL. DT.	79.90
WINZER KOMPL. DT.	69.90
W.W.F. WRESTLING	59.90
WONDERLAND 1 MB	79.90
W.W.F. WRESTLING	75.90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64.90

PREISHITS AMIGA

1000 CC TURBO	29.90
3D PINBALL DEMO	24.90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29.90
CALIFORNIA GAMES COMPILATION	29.90
ARKANOID REV. OF BOB	24.90
BATMAN	24.90
BATMAN THE MOVIE	29.90
BATTLECOMMAND	29.90
BEACH VOLLEY	29.90
BLOCK OUT (TETEL ICEHOCKEY	29.90
BLOODMONEY	29.90
BLOODWYCH	29.90
BUBBLE BOBBLE	29.90
CABAL	29.90
CADAVER KOMPL.	45.90
CALIFORNIA GAMES	29.90
CARRIER COMMAND	29.90
CASTLE WARS	24.90
CELICA GT 4 RALLY	29.90
CHAMPIONS OF KRYNN BACK DT. ANL.	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0	29.90
CONFLICT	29.90
CONQUEROR	29.90
CRACKDOWN	29.90
DEADLINE -INFOCOM-	29.90
DEFENDER OF THE CROWN	29.90
DRAGON NINJA	29.90
DUNGEON MASTER	29.90
ECO FIGHTER	29.90
E-MOTION	24.90
ENCHANTER -INFOCOM-	29.90
F-16 COMBAT PILOT	29.90
F-16 INTERCEPTOR	29.90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49.90
FALCON MISSION DISK	29.90
FERRARI FORM. 1	29.90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49.90
F.O.F.T.	29.90
FULL CONTANCT	29.90
GHOSTBUSTERS 2	29.90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29.90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29.90
HARD DRIVIN 2	29.90
HEROES OF THE LANCIN	29.90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM	29.90
IMMORTAL 1 MB DT.	29.90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24.90
INDIANA JONES ACTION	29.90
IRON LORD	29.90

PREISHITS AMIGA

ISHIDO - WAY OF STONES -	29.90
ITALIA 90 SOCCER	29.90
JET - SUBLOGIC	29.90
JOHN PETERS MASTERDRIVE	29.90
KLAX	29.90
KULT	29.90
LEATHER GOODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29.90
LOMBARD RAC RALLY	29.90
LOOPZ	29.90
MICROPROSE SOCCER	29.90
MIDNIGHT RESISTANCE	29.90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24.90
MYSTICAL	29.90
NEW YORK WARRIORS	29.90
NORTH & SOUTH	29.90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	29.90
OPERATION	29.90
OPERATION HARRIER	29.90
PANG	29.90
PAPERBOY	29.90
PLANETFALL	29.90
PLOTTING	29.90
POPULOUS DT.	29.90
POPULOUS DATA	29.90
POWERDRIFT	29.90
POWERDROME	19.90
POWERMONGER	29.90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29.90
RAINBOW ISLANDS	29.90
RALLY	29.90
RESOLUTION 101	29.90
RICK DANGEROUS 2	29.90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29.90
ROCKSTAR	17.90
RODEO GAMES	29.90
SCRAMBLE SPIRITS	29.90
SHADOW OF THE BEAST 1	29.90
SHERMAN M4	29.90
SHINOBI	29.90
SHUFFLEPACK CAFE	29.90
SIDEWINDER	29.90
SIM CITY	29.90
SIMFUN	24.90
SKI OR die DT.	29.90
SKYCHASE	29.90
SPACE HARRIER 2	29.90
SPEEDBALL	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29.90
STARFLIGHT	29.90
STARGLIDER	29.90
STUNT CAR RACER	29.90
SUPER CONTRA	29.90
TENNIS CUP	29.90
THE MANDRIKE	29.90
TOM AND THE GHOST	29.90
TOWER OF BABEL	29.90
TV SPORTS FOOTBALL	29.90
THYPOON THOMPSON	29.90
TURRICAN	24.90
TWINWORLD	29.90
UNTOUCHABLES	29.90
VENUS FLY TRAP	29.90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19.90
VOODOO NIGHTMARE	29.90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29.90
WATERLOO	29.90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29.90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	29.90
X-OUT CLASS LEADERBOARD	29.90
X-OUT	29.90
Z-OUT	24.90
ZAXXON	29.90
ZORK 1-3 JEWELS	29.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1.5 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	239.90
3.0 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	279.90
4 PLAYER ADAPTER	24.90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	119.90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	119.90
DISKETTENBOX 3,5" - 80 X 3,5" DISKS	19.90
ELECTR. ROCKTSELLCOTOR DFU-DF 3	39.90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	189.90
EXTERNES LAUFWERK 3.5"	149.90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49.90
GOLDEN GATE MODE (NLC, PAD	59.90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159.90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSE JOYSTICK (MSCHALTER)	49.90
MUSIKSYNTHESIZERLANGERUNG	49.90
MOUSEMATTE	6.90
NOTEBOOK (NCL, PAD & HALTER	59.90
PAPERWORLD (TEXT, TEXT & GRAFIK	29.90
135mm SCANNERETE: 100-400 DPI	319.50
SPEICHERERWEITERUNG KLIF 1 MB	99.90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74.90

SEGA MEGA DRIVE

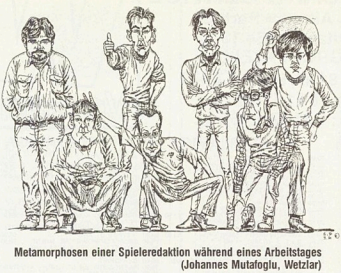
MEGA DRIVE GRUNGERAT DT. VERS	359.90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	119.90
BUCK ROGERS	115.90
CHUCK ROCK	119.90
DONALD DUCK QUACKSHOT. DT. ANL.	99.90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	99.90
GOLDEN AXE 3 DT. ANL.	99.90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99.90
JAMES POND 2	99.90
KLAX DT. ANL.	89.90
N.H.L. ICEHOCKEY DT. ANL.	99.90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99.90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119.90
PHELIOS DT. ANL.	89.90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	119.90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94.90
TURRICAN DT. ANL.	119.90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79.90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,00 BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

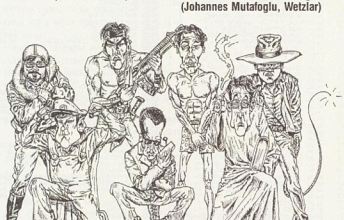
Ergänzungsbedürftig

Ehrlich gesagt, ist der Leserbrief von Markus Priller, (*POWER PLAY* 3/92, S. 58) zwar etwas oberflächlich, aber in seinen Kernaussagen liegt er meiner Meinung nach richtig. Um so mehr hat mich die Beantwortung durch Michael verstimmt, der durch das Heranziehen von sicherlich richtigen Spezialfällen genau diese Oberflächlichkeit ausnützte.
Zu Punkt 1:
Es gibt sicherlich einen 286er, 12 MHz, 40 MB, 3,5" Laufwerk mit VGA-Karte und Monitor für 1400 Mark. Aber das sind ja wohl nur Eckdaten! Da stellen sich den interessierten Anwendern sofort die Fragen: 8- oder 16-Bit-VGA-Karte und 256 oder 512 KB RAM. Welche Festplatte MFM, RLL oder ARLL? Wie groß ist der Interleave-Faktor des Controllers, welche Auflösung und Frequenz hat der Monitor u.v.m. Was bitte hilft mir ein 33-MHz-386er mit einer 65ms Festplatte und einem Controller, der gerade mal einen Interleave-Faktor von 1:2 schafft? Gerade bei solchen Angeboten werden eben oft billige Komponenten verwendet, die nicht unbedingt optimal zusammenarbeiten, welche dann durch den Hinweis auf den 386er mit 33 MHz "vernebelt" werden.
Zu Punkt 2:
Der 386SX hat, wie Michael aufgeführt hat, tatsächlich nur einen internen 32-Bit-Datenbus, kann also intern schneller arbeiten und dies nicht nur für "spezielle 386er Anwendungen". Dieser Vorteil kommt jedoch durch den externen 16-Bit-Datenbus nicht so zur Geltung wie beim 386 DX. Die Aussage, daß ein 386er mit der gleichen Taktfrequenz "eine Spur schneller" ist als ein 386er, kann man pauschal weder verneinen noch bejahen, denn auch hier spielen die oben genannten Komponenten wieder eine entscheidende Rolle, und mit einem Prozessor allein kann man nun mal nichts anfangen.
Abschließend ist also zu sagen, daß dieses Thema nicht in solch einem kleinen Rahmen erörtert werden kann. Euer diesbezüglicher Artikel sollte wohl auch eher eine Marktübersicht darstellen, was meiner Meinung nach gelungen ist. Nicht einverstanden bin ich dagegen, wenn durch die knappe Antwort von Michael Sachverhalte, soweit ich es beurteilen kann, doch etwas verzerrt und unvollständig dargestellt werden. Thomas Schrank, Moosinning

Vielen Dank Thomas für Deine Kritik. Um das Thema PC-Hardware im Detail mit allen nötigen Finessen und Preisen auszuloten, würden wir sicher den Rahmen der Leserbriefseite sprengen. Ich gebe Dir absolut recht, wenn Du sagst, daß die Bauteile eines "Billig"-PCs mit Sicherheit nicht optimal aufeinander abgestimmt sind. Ich wehre mich allerdings gegen die Preistreiberei gewisser Markenfirmen, die für eine gleiche Leistung (im Prinzip) ein Vielfaches an Geld verlangen. Selbst wenn ich mir aus optimal abgestimmten Einzelteilen einen PC bei einem Händler zusammenstellen lasse, komme ich preislich deutlich besser weg, als wenn ich gutgläubig auf den Markennamen schaue — mehr wollte ich eigentlich mit meiner Antwort nicht sagen. *mh*



Metamorphosen einer Spieleredaktion während eines Arbeitstages (Johannes Mutafoglu, Wetzlar)



Das andere Geschlecht

Gerade habe ich mir ein zweites Mal Euer neues Heft (*POWER PLAY* 1/92) genommen, um es in aller Ruhe zu lesen. Es hat mir auch wirklich viel Spaß gemacht, bis ich den Kommentar auf Seite 42 von Michael Hengst zu irgendeinem "Zwergenspiel" durchgelesen habe. Was da steht, könnt Ihr ja nachlesen. Jetzt aber mal eine diskrete Frage: Sind Eure anderen Tests auch nur für Jungen? Denkt Ihr, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge und Kuschelzeug stehen? Ich dachte immer, Ihr hättet keine Vorurteile gegen das "andere Geschlecht" und daß Eure Zeitschrift für Jungen und Mädchen ist. Wieso richtet Ihr nicht eine Extraseite für Mädchen ein, auf der alle Knuddelspiele extra für Mädchen vorgestellt werden? Brigitta Grues, Luma-Kgb.

Da ich diese chauvinistische Bemerkung gemacht habe, beantworte ich auch Deine Fragen. Zum ersten: Unsere Tests sind keineswegs nur für Jungen. Allerdings besteht unsere Leserschaft zu fast 98 Prozent aus männlichen Geschlechtsgenossen — Mir persönlich wäre ein etwas größerer Anteil an weiblichen Lesern auch lieber. Zu Punkt zwei: Ich glaube nicht, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge, Kuschelzeug und Barbiepuppen stehen. Ich kenne persönlich ein paar Frauen, die beim Anblick eines Plüschtieres in leichte Panik verfallen und die sich lieber mit ultraharten Actionknallern die Zeit vertreiben.
Und drittens: Wir haben keine Vorurteile gegen Mädchen. Wenn das Testzitat so aufgefaßt wurde, möchte ich mich hiermit bei Dir entschuldigen. Da nicht alle Mädchen auf Knuddelspiele stehen (siehe oben), werden wir wohl kaum die "Kuschelecke" für Frauen einrichten. *mh*

Laut und leise

Ist es möglich, in meinem Computer einen Lautstärkeregler vor den Lautsprecher zu schalten, an dem ich die Lautstärke regulieren könnte? (Ich habe keine Soundkarte.) Frieder Lohmann, Langgraben

Der Lautstärkeregler müßte sich rein theoretisch in Deinem PC befinden. Normalerweise lassen sich die Piepser von Haus aus in der Lautstärke regeln — schau einfach mal in Dein PC-Handbuch. Hier sollte eine Beschreibung der Hauptplatine enthalten sein, auf der Du den Regler findest. *mh*

SPIELEN OHNE ENDE ?
MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.

Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,–

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,–

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,–

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,–

GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,– DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr.8 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss, Hammtor 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
W-4300 Essen1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8, Tel.:0251/2787515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Tel.:0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen, Märkischer Ring 5, Telefon auf Anfrage
W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Stemplatz 2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Tel.:0037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.:00/818/990

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Ketzerischer Gedanke

In allen Computerzeitschriften gibt es im Leserbriefteil die endlosen Diskussionen über das Thema Raubkopien. Bei Euren Stellungnahmen wird in etwa so argumentiert, daß wenige Firmen bereit sind, viel Geld und viel Zeit in ein Spiel zu investieren, wegen der "berechtigten" Angst vor Raubkopien.

Sind jedoch die Softwarefirmen völlig unschuldig an dieser Misere? Ich möchte ihnen zumindest Begünstigung vorwerfen, denn diese Firmen scheinen (unwissentlich?) eine ganz bestimmte Altersgruppe anzusprechen, in der wenig potentielle Käufer (arme Schüler...), dafür aber um so mehr Cracker angesiedelt sind. Bei den Berufstätigen (Käuferschicht) sind Spiele ebenfalls sehr beliebt, nur werden sie dort zum angnehmen Zeitvertreib und zur Entspannung nach dem beruflichen Streß benutzt. Und hier komme ich auf den Punkt: Die meisten Spiele, vornehmlich Jump- and Run-Spiele", sind zu schwer (ca. 3-5 Leben). Wer nach einem Arbeitstag an seinem Computer Unterhaltung sucht, bringt nicht mehr die erforderlichen artistischen Leistungen am Joystick auf, wie ein Schüler. Wer mal "Elf" gespielt hat, weiß, was ich meine. Oder wo bleibt das Erfolgserlebnis bei Kindern unter 10 Jahren, für die man "Rodland" gekauft hat? Die Folge: Man überlegt sich, ob man ein neues Spiel, das man zwar interessant findet, auch kauft, weil man weiß, daß man die Bilder der weiteren Level wohl kaum zu Gesicht bekommt. Und gerade hier scheinen die Softwarehersteller verkaufspolitisch zu versagen. Während bei Nichtkäufern die Spiele nicht nur umsonst, sondern sogar oft mit einem "Trainer" versehen, mundgerecht serviert werden, muß die "ältere" Käuferschicht mangels Kontakt zur Raubkopiererszene warten, bis endlich in Euren Zeitschriften ein Cheat abgdruckt wird, um auch in den Genuß des letzten Levels kommen zu können. Können sich die Softwarehersteller nicht vorstellen, daß zum Beispiel ein Aufkleber auf der Spielepackung: "Inkl. Cheat für unendliche Leben" oder "Jeder Level direkt anwählbar", sich verkaufsfördernd auswirken würde? Und hat der Käufer im Gegensatz zu den Herstellern (...dieses Programm darf auch nicht für eigenen Bedarf kopiert werden!) nicht auch ein Recht, alle Bilder eines Spiels sehen zu dürfen?

Man stelle sich vor: Der Käufer eines Videofilms erlebt nach 15 Minuten, wie sich sein Recorder ausschaltet, nur, weil er bis dahin nicht in der Lage war, den Mörder zu erraten. Antwortet jetzt bitte nicht, daß das Spiel dann zu leicht wäre und der Spaß verlorengehe. Diese Entscheidung sollte man schon jedem selbst überlassen — und überhaupt: Wenn man sich das Spiel erstmal gekauft hat, kann es dem Hersteller ja nur recht sein. Ich könnte Euch in meinem Bekanntenkreis mehrere Leute nennen, die dieselbe Ansicht vertreten und es würde mich interessieren, was andere Leser dazu meinen.

Dieter Michel, Kronach

Großes Lob

Der Comic zu Monkey Island war spitzenklasse. Wie fändet Ihr und die Leser es, wenn Till noch mehr Pracht-Comics zu Adventures oder Wasauchimmer für die *POWER PLAY* machen würde?

Christian Hopf, Neuss

• Computer-Spiele-Verleih •

Verleih und Verkauf von Hard- und Software

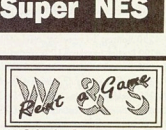
IBM-PC | Amiga
Mega Drive | Gameboy
S.Famicom/Super NES

Verleih erfolgt ohne Versand
Kopieren natürlich verboten !!!

Munich Software Center
Zentrale:
Theresienstr. 152
8000 München 2
Tel: 089/522787

Häberlstr.26
8000 München 2
Tel: 089/534115

ML Computer
Im Ring 29
4130 Moers 3
Tel: 02841/42249



W&S Softwareverleih
Innerer Graben 13
8700 Würzburg
Tel: 0931/12740

Rüstungsprobleme

Ich habe festgestellt, daß einige Spiele auf meinem neuen Atari Mega STE und meinem "aufgebohrten" Mega ST (16 MHz-Erweiterung HBS240 und TOS 2.06 von Artifex) nicht funktionieren (auf meinem alten ST funktionieren sie einwandfrei). Es wäre nett, wenn Sie in Ihren Spieletests künftig angeben würden, ob die Spiele auf dem Mega STE auf aufgerüsteten STs lauffähig sind, um eine Kaufentscheidung treffen zu können.

Klaus Batenbruch, Bochum

Ich habe seit einiger Zeit ein Problem: Ich bin Besitzer eines Atari TT 030 geworden. Das ist für mich zwar ganz wundervoll, bloß laufen auf dieser Maschine zahlreiche ST/STE-Spiele nicht mehr. Daran könnt Ihr zwar auch nichts ändern, aber es wäre doch schön, wenn Ihr es in den Tests jeweils kurz erwähnen könntet, ob ein Spiel TT-kompatibel ist oder nicht. Meines Wissens wurden in Deutschland mittlerweile doch mehr als 1000 TTs verkauft. Nun sind zwar zweifellos der größte Teil dieser TT-Besitzer eher keine potentiellen Spieler, aber es hat sicherlich auch genug ehemalige ST-Freaks darunter, die eben nur mal aufgerüstet haben und trotzdem gerne mal 'ne Runde spielen. Dasselbe Problem stellt sich übrigens auch für die Besitzer eines Amiga 3000 und das sind sicher auch nicht wenige. Also: Bitte, bitte in Zukunft bei den Tests angeben, ob die Spiele auch auf den 68030er-Maschinen laufen oder nicht.

Marcel Schön, CH-Dietkon

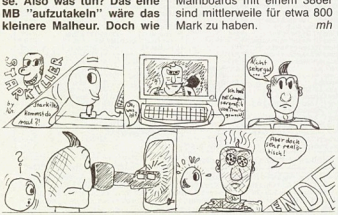
Wir werden ab der nächsten Ausgabe neue Wertungskästen einführen, in denen systembezogene Besonderheiten der Spiele Platz finden — sofern uns die Informationen vorliegen. Wir hoffen, dies hilft Euch ein wenig weiter. *mh*

Mehr Saft

Ich hatte gerade die neue *POWER PLAY* 1/92 erstanden und mit Begeisterung die Vorschau auf Ultima 7 gelesen. Total motiviert, "ackerte" ich auch noch das restliche Magazin durch. Doch auf Seite 163 (Werbung für Ultima 7) kam dann die große Ernüchterung: Da stand doch unter Systemanforderung, es werde mindestens ein MS-DOS-Kompatibler 386SX mit 2-MB-Arbeitsspeicher benötigt. Jetzt zu meinem Problem: Bei mir steht nur ein 80286er AT mit 1 MB zu Hause. Also was tun? Das eine MB "aufzutakeln" wäre das kleinere Malheur. Doch wie wird aus einem 286er ein 386er (SX)? Gibt es außer einer sau-teuren Hardwareerweiterung (Steckkarte oder gar neues Mainboard) irgendeine Softwarelösung (Public Domain), einen höheren Prozessor zu simulieren oder muß ich auf dieses Superspiel verzichten?

Arno Hallweger, Vaterstetten

Meines Wissens mußt Du leider in den sauren Apfel beißen und Dir wenigstens ein neues Mainboard zulegen. Eine "simple" Umrüstung von einem 286er auf einen 386er geht nicht. Ein kleiner Trost: Mainboards mit einem 386er sind mittlerweile für etwa 800 Mark zu haben. *mh*



"Vor den Kopf gestoßen!" Cartoon von N. Steckelberg, Nackrodt

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
The Lost Admiral		109
The Perfect General	109	109
Perf. Gen. WWII-Disk	59	69
Harpoon Battleset 4	59	59
Interceptor	84	49
War of the Lance		39
Conflict: Middle East	89	109
Action Stations	89	99
Action Stations Ed. Disk		59
Sword of Aragon	39	39
L'Empereur		109
Genghis Khan	79	99
Nobunagas Ambition II		109
Uncharted Waters		119
Overrun	49	

Harpoon Challenger Pak
Der Hammer: Das geniale Strategiespiel PLUS Editor PLUS Scenario Disk PLUS 300 Seiten starkes BattleBook!
PC/AMIGA je DM 189

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bard's Tale Constr. Set		99
Eye of the Beholder II	109	109
Curse Azure Bonds	39	
Dark Heart of Ukruul		49
Buck Rogers	49	49
Buck Rogers II	89	89
Dragon Wars		29
Pool of Radiance	39	
Magic Candle II		94
Bane Cosmic Forge dt.	89	109
Hard Nova		39
Alien Drug Lords	99	
Abandoned Places	94	94
Savage Empire/Ultima		39

Das Schwarze Auge
Die Schicksalsklinge
Attic Software und FanPro präsentieren: **Das langerwartete Spiel zur beliebtesten deutschen Rollenspielserie!**
PC DM119
AMIGA DM 99

SIMULATION

	AM	PC
A320 Airbus	109	109
Reach for the Skies	109	109
Red Baron	99	109
Their Finest Missions		39
Falcon 3.0		139
Flight Planner (für MS FSim)		74
Sound/Graph./Aircr. Upgrade		79
Castles		99
Castles Northern Campaign		47
Civilization		109

Dreadnoughts
Ausgefeilte Seeschlachtensimulation des ersten Weltkriegs. Sie kommandieren als Admiral eine komplette Flotte Zahlreiche Szenarios, massig Schiffsklassen, 3D-Grafiken, Sound, guter Computergegner. Für 1 oder 2 Spieler.
Von Peter Turcan, dem Programmierer von Waterloo, Austerlitz und Armada!
PC DM 119
Szenario-Disketten:
Bismarck Disk DM 59
Ironclad Disk DM 59

VERMISCHTES

	AM	PC
Bad Blood		29
Dungeon Master Assistant	39	39
Nuclear War	39	39
Ports of Call	79	99
Star Saga Two		29
Star Trek 25th Anniversary		109
Sim Ant		119
TV Sports Basketball		29
TV Sports Football		29
Conquest of the Long Bow		109

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Kraft PC Joystick	DM 89
Flight Stick PC	DM 119
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 89

Unser Ladenlokal
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog "Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

DIE TRAUMFABRIK

DIE BEI LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION

HOTLINE I
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

Software Maniacs empfehlen

	PC Amiga ST				
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95			
A Lauche + Spielball 2 + Gods	-	24,-			
Ars. Mouse (Rotes)	-	44,95			
Ars IMB Speicherweiterung +	-	89,95			
Ars. IMB + Kick Off 2	-	99,95			
A IMB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,95			
Abandoned Places +++	84,95*	72,95*	72,95*		
Alien 3D ++	99,95*	84,95	74,95		
Air Support +	LV.	64,95*			
Alcatraz ++	74,95*	69,95	69,95*		
Ambertast I ++	LV.	79,95	79,95		
Ambertast II Lug.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95		
Apidya +	-	69,95			
Armada 2525 +	89,95*				
AZAC	89,95*				
A-Train +	84,95*	72,95*	LV.		
Bandit Kings of Ancc. China +	84,95	79,95			
Banda Ness 3 ++	79,95				
Banda Tale Construction Set +	84,95	LV.			
B.A.T. I ++	72,95	72,95	84,95		
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95*	72,95*		
Battle Isle ++	84,95	72,95			
Birds of Prey +	LV.	79,95	79,95*		
Black Crypt +	LV.	69,95*			
Black Crypt Lug.-Buch	24,95*	24,95*			
Black Gold ++	74,95	69,95	69,95		
Black Sect ++	84,95*	72,95*	72,95*		
Buck Rogers I ++	89,95	84,95	LV.		
Buck Rogers 2	79,95	69,95*			
Buck Rogers 2 +	89,95*	LV.			
Buck Rogers Brettspiel + TSR + Strategiekäuffer Für 2-6 Spieler	79,95				
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95	69,95*		
Cadaver	84,95	69,95	69,95		
Cadaver - The Payoff ++	LV.	39,95	39,95		
Castles +++	84,95	74,95*			
Castles Data Disk	39,95	LV.			

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC Amiga ST		
Chaos Manor	69,95		
Chaos Pack	69,95	69,95	72,95*
Chaos Pack +	-	69,95*	69,95*
Chaos Pack Lug.-Buch	-	69,95	69,95
Chessmaster 3000	89,95		
Chuck Yeagers Air Combat	84,95	LV.	LV.
Civilization	89,95		
Civilization +	104,95	-	
Civilization Beitspiel ++	79,95*		
Der Klassikerfür 2-7 Spieler			
Command HQ +	89,95		
Conan +	84,95	74,95*	74,95*
Cong. of Lg Bow-Robin Hood	89,95	84,95*	77777
Curse of Enchantia	69,95*	72,95*	72,95*
Curse of the Aware Bonds +	59,95	69,95	74,95
Dark Lands	89,95*		
Dark Queen of Krynn	74,95*	LV.	
Dark Seed	84,95*		
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	
Death or Glory	84,95*		
Dinotorus ++	-	74,95	74,95
Dragon Flight ++	84,95	84,95	84,95
DragonFlight ++	84,95*	69,95	69,95
DSA-Die Schlüsselkälfte	79,95*	79,95*	69,95*
DSA Rollenspiel ++	alle Module		
von Schmidt Spiele	sämtliche Boxen		
Double Double Bill +	-	84,95	
Dungeon Master ++/+++	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	74,95*	69,95*	69,95*
Dyna Blaster	89,95	74,95	74,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95*
Epic +	74,95*	69,95*	69,95*
Eye of the Beholder 1	59,95	59,95	

	PC Amiga ST		
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	
Eye of the Beholder 2 +	69,95	69,95*	
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*		
Eye of Beholder 2 Lug.-Buch	24,95	24,95	
F-15 Strike Eagle 2	84,95	79,95	79,95
Falcon 3.0	109,95		
Falcon 3.0 +	119,95*		
Falcon 4.0 inc. 68er Board	199,-		
Fate - Gates of Dawn +	84,95*	69,95	69,95
Fate Lg.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95
Flight of the Intruder +	84,95	79,95	79,95
Formula 1 Grand Prix +	84,95*	79,95	79,95*
Gateway to Savage Frontier	74,95	LV.	
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	LV.	
Gateway to Savage Frontier 2	74,95*	LV.	
Global Conquest	89,95*		
Gobliins	69,95	69,95	69,95
Gobliins 2	84,95	69,95	69,95
Gravity Jostick	79,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	79,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	89,95		
Hard Drive +	74,95	69,95	69,95
Harpoon +	89,95	79,95	
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	
Harpoon Editor +	49,95	49,95	
Heart of China ++	89,95	84,95	
Impeastor ++	79,95		
Indiana Jones 4 (PC-VGA 1)	84,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	84,95*	LV.	
Indiana Jones 4 Lg.-Buch	44,95*	15,00*	15,00*
Infocom Adventures diverse	34,95	34,95	77
Infoglobe ++	89,95	79,95	
John Madden Football +	84,95*	72,95*	
Kick Off 2 ++	69,95	69,95	
Kings Quest 1 (zum VGA-Vers.)	89,95*	LV.	77777
Kings Quest 5 ++	84,95	84,95	77777
Knights of the Sky +	89,95	84,95	84,95
Larry 1 (zum VGA-Version) +	89,95	84,95	77777
Larry 3 ++	99,95	99,95	77777

	PC Amiga ST		
Leisure Suit Larry 5	89,95	79,95	
Lemmings	69,95	69,95*	
Lemmings Zusatzdisk +	39,95	34,95	34,95
Lemmings 2	79,95		
Lemmings Zusatzdisk Tribes	39,95	34,95	34,95
Lo Machy + Lost in L.A.	69,95	69,95	
Links	89,95	LV.	-
Links Zusätzkurse (pro Kurse da Pl)	44,95		
Loom ++	74,95	74,95	74,95
Lord of the Rings 1 +	84,95	79,95	79,95
Lord of the Rings 2 +	79,95*		
Lost Admiral	89,95*	84,95*	
Lotus Turbo Challenge 2 ++	89,95	69,95	69,95
MT Tank Platoon	84,95	74,95	74,95
Mad TV ++	84,95	72,95*	89,95
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	74,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95
Mega lo Mania ++	LV.	69,95	69,95
Megatraveller 1 +	84,95	84,95*	77777
Midwinter 2 ++	89,95*	79,95	79,95
Might & Magic 2	74,95	74,95	74,95
Might & Magic 3	79,95	69,95*	
Might & Magic 3 ++	LV.	LV.	
Might & Magic 3 Lg.-Buch ++	34,95	34,95	
Mike Ditka Football	89,95		
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	89,95		
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95*	LV.
Monkey Island 2 Lg.-Buch ++	15,00	15,00	15,00
M.U.D.S. ++	69,95	49,95	
No Greater Glory	79,95		
Nova 9 +	89,95		
Orb +	-	69,95	LV.
Patton Strikes Back	89,95		
Perfect General	89,95*	84,95*	
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	
PGA Golf Kurse	39,95	39,95	
Pinball Dreams +	74,95*	69,95	
Pirates +	59,95	59,95	59,95

	PC Amiga ST		
Pacific Islands	84,95*	LV.	
Pools of Darkness	74,95	69,95*	
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	
Prince of Persia	64,95	64,95	77777
Police Quest 3 ++	99,95	84,95*	77777
Quest 2 ++	LV.	69,95	69,95
Powermonger +	84,95*	59,95	59,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95
Quest for Glory 2 (Sierra) +	89,95	89,95	77
Rainbow Islands ++/+++	84,95	69,95	69,95
Realms +	84,95*	74,95	74,95*
Red Baron 1 ++	99,95	89,95	-
Red Baron 2/Aces of the Pacific	89,95*		
Rings of Medusa	74,95	69,95	69,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	
Robocop 3	79,95		
Rodland LA.C.E.	69,95		
Rogue of the Silver Blades	84,95*	69,95	69,95*
Rules of Engagement	84,95*	69,95	69,95*
Shanghai 2 ++	84,95	72,95*	
Shadow Sorcerer	84,95	109,95*	109,95*
Slage	39,95*		
Sim Ant	79,95	79,95	79,95
Sim Ant Data	39,95		
Sim City/Populous +	74,95	74,95	74,95
Sim City Architecture I u. 2	39,95	39,95	77777
Sim Earth	89,95*	89,95*	77777
Soul Crystal ++	74,95*	69,95	69,95*
Stadtfamer 2.0 ++	299,-		
Stadtfamer Prof. Ed. Bl. ++	499,-		
Stadtfamer CD ROM ++	799,-		
Stadtfamer inc. Sound 2.0, Joystick,Barrobuch,Kings Q. 3	474,95		
Stadtfamer Lg. Sarten Inc. VGA-Kart	89,95*	79,95*	79,95*
Space Q. 3 Pirates of P ++	99,95	99,95	77777
Space Q. 3 Kings Rippers +++	99,95	89,95	77777
Space Q. 3 Unique Boots Refitting	84,95*	84,95*	
Special Force +	94,95*	84,95*	84,95*

	PC Amiga ST		
Spindizzi 2 +	84,95	69,95	69,95
Spirit of Adventure ++	74,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer	74,95	69,95	69,95
Starflight 1 +	74,95	69,95	69,95
Starflight 2	69,95	69,95	77777
Stunt Island	89,95*		
Stuntpenguin Hotel ++	72,95*	69,95	69,95*
Strike Commander	89,95*		
Tales of Magic I	74,95*	LV.	
The Clumsy Winter Challenge	44,95	69,95	69,95
Third Priest Hour 1 +	74,95	69,95	69,95
Third Priest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95
Third Priest Hour 2 - Secret W.	84,95		
Top Gun 1 PM,PRM,Jn	39,95	-	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	84,95*	79,95*	-
TV Sports Boxing +	84,95	79,95*	-
TV Sports Footballsaba +	84,95*	79,95*	-
Ultima 6	84,95*	84,95*	84,95*
Ultima 5 Warriors of Destiny	74,95	59,95	74,95
Ultima 7 Part 1 The Black Gate	79,95	72,95	72,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95*		
Ultima 7 Data Disk	39,95*		
Ultima Ul Regian Abya +	89,95*		
Ultima Ul Regian Abyssal	89,95		
Ultima Ul Savage Empire	89,95		
Ultima Ul Martian Dreams +	89,95		
Unlearned Waters	99,95		
Utopia +	LV.	74,95	74,95
Vroom +	-	69,95	69,95
Wafanta I	74,95	69,95	
Whirlwind Snooker +	LV.	74,95	74,95
Wing Commander	79,95	79,95*	LV.
Wing C. 1 Secret Missions 1 u. 2	39,95	LV.	
Wing Commander 2	89,95		
Wing C. 2 Erweiterungen	44,95		
Wo ist Bumsi Dasselbe Piepe	69,95	77	77
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*		
Wizardry 7 Lg.-Buch ++	39,95*	39,95*	
Zack McKracken ++	69,95	69,95	69,95

Game Boy	Game Boy
Altered Space 69,95	Pinball It. of Gator 49,95
Baseball 69,95	Pipe Dream 69,95
Baseball 69,95	Power Mission 69,95
Bill & Ted 69,95*	Quartth 69,95
Blades of Steel 79,95*	R-Type 69,95
Bomber Boy 59,95	Robocop 69,95
Bonkers Adventures 69,95	Rockman World 69,95
Boxxle 69,95	Shanghai 59,95
Bubble Bobble 59,95	Shinobi 69,95
Bubble Ghost 49,95	Skate or Die 1 69,95
Burnt Fighter Jal. 64,95	Skate or Die 2 69,95
Cyraid 59,95	Solomons Club 69,95*
Castlevania 1 69,95	Super Mario Land 69,95
Chase HQ 69,95	Super R.C. Pro Am 69,95
Dagger 69,95*	Swamp of Lungo 79,95
Dinosaur Opus 69,95	Teenage Turtles 69,95
Dr. Mario 69,95*	Tennis 69,95
Dr. Mario 54,95	Tortinius 69,95
Dragons Lair 69,95	World Cup Soccer 69,95
Duck Tales 59,95	WWF Super Stars 69,95
F-1 Race 69,95	
Final Fantasy Legt I 84,95	LYNX
Final Fantasy Legt 2 84,95	Lynx 2 49
Final Fantasy Adv. 84,95	Ishar Gauntlet 89,95
Gargoyles Wars 69 79,95*	Jim Power 74,95
Gargoyles Quest 54,95	A.B.I. 74,95*
Golf 69,95*	Awesome Golf 74,95
Golf 69,95	Checkered Flag 64,95
Hatchmarket 69,95	Cybernoid 74,95
Heisenkyo Alien 59,95	Gauntlet 74,95
Hudson 69,95	Gekido 74,95
Ishi 59,95	Rolling Thunder 74,95
Jeopardy 69,95	Shadow Blast 74,95
Mickey's Dang. Ch. 79,95	Slime World 64,95
Mickey Mouse 69,95	Tiki 74,95
Nintendo World 69,95	Turbo Sub 64,95
NFL Football 69,95	Warbirds 69,95
Nobunaga Ambit. 69,95	World Class Soccer 74,95
Pac Man 69,95	Xyllots 74,95

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt Konsolen Nintendo Module

Mega Drive	Mega Drive
Arnudgerold dt. inc.	Star Flight I 134,95
"Beach" Hart Cac. 379,95	Super Hang On 134,95
Bt-Joypad-Set 99,95	Streets of Rage 99,95
Master Bat Corc. 109,95	Super Fantasy Zone 109,95*
Aerobiter 89,95	Super Monaco GP I 99,95
Alex Kidd 99,95*	Thunderforce 2 109,95*
Aleste 109,95	The Immortal 89,95
Battle Squadron 99,95	Thunderforce 3 94,95
Bio Hazard Battle 134,95	Turbo Duel 109,95*
Cadavia Camera 109,95	Turrican 109,95
Desert Strike 119,95*	Undeadline 119,95
Devil Crash 109,95	Warsong/Lg Raiser 119,95
Double Dragon 109,95	Wonderboy 5 109,95
E.A Hockey 109,95	Xenon 2 109,95
F1 Grand Prix 109,95	Y's III 129,95*
F-22 Interceptor 119,95	Game Gear
Gain Ground 99,95	Game Gear
Golden Winter Ch. 89,95*	Crunguerk dt. inc.
Ghouls + Ghosts 109,95	Columns I.I. Gac. 284,95
Gunstar Heroes 109,95	GG TV-Adapter 199,95
Gynoug 99,95	GG Battery Pack 99,95
Helfire 119,95	Lynx Light 39,95
Hollow World 129,95*GG	Aliens 89,95
James Pond Robocod 109,95	Paperboy 64,95
J. Madden 92 109,95	D. Duck/Lucky D.C.74,95
Master of Monsters 129,95	Clayton Wars 54,95
Mickey M. Castle... 104,95	Golden Axe 64,95
Mickey M. Land... 104,95	Galaga 74,95
M. Dikta Football 109,95	Henry Champ. 74,95
Mystic Defender 109,95	Hockey Scenario 74,95
Phantasy Star 3 129,95	Leader Board Golf 74,95
Quackshot 109,95	Pinball Dreams 74,95
Revenge of Shinobi 99,95	Ninja Gaiden 64,95
Rings of Power 129,95	Out Run 64,95
Road Rash 109,95	Shinobi 74,95
Shining in Darkness 134,95	Sonic the Hedgehog 64,95
Sonic the Hedgehog 89,95	Space Harrier 69,95
Speedball 2 109,95*	Super Monaco GP 74,95
Spiderbouse 119,95*	Wonder Boy 54,95

Die bewährten Nintendo-M. sind z.Z. vorrätig
Angaben auf bald erscheinende Hanversionen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider nicht höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Ihre Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bei Hot LINE Bestellwert beschnitten wie 5,20 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der gesamt Spiel umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarten + 3 DM, Diskettenset + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE, AuF SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH-PRODUCTS Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantwortor ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quälk Euch der Wissensdurst besonders, versuacht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Namen werden bei Ausgiesskoffer (23.03.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller x. Abwechslung plötzlich liefern). Sind ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen der City, in Kreuzberg. Inhaber: Goopel Hirling Fyla GbR

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

Just the No 1 in Berlin

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
85 Quadratmeter Software pur

Aufgrund des großen Erfolges unseres "Formation-Soccer-Turniers" auf dem Super Famicon jetzt was für Mega-Drive-Freaks
Samstach +++ 02.05.92 +++ 14.00 Uhr +++ "EA Hockey Turnier" auf dem Mega Drive +++ Anmeldeschluß 30.04.92
Samstach +++ 02.05.92 +++ 14.00 Uhr +++ "EA Hockey Turnier" auf dem Mega Drive +++ Anmeldeschluß 30.04.92

Game Gear CDTV Mega Drive Game Boy CD ROM Hintbooks Master System Lynx C64 NES Joysticks

HOTLINE
030/6944862
Info-Anrufbeantwortor
030/6944256
Fax-Line

Heute bestellt Genießt unseren Service

Genießt unseren Service

Einfach probieren und Staunen

Einfach probieren und Staunen

Software zum Anfassen

Software zum Anfassen

Über 1000 lieferbare Spiele

Über 1000 lieferbare Spiele

Maniacs Verkaufs Charts

1. Monkey Island 2
2. Ultima 6
3. Might & Magic 3
4. Falcon 3.0
5. Ambertast I

Maniacs TOP 20

6. Battle Isle
7. Bundesliga Man. 2
8. C.Villization
9. Wing Commander 2
10. Eye of Beholder 2

Maniacs Verkaufs Charts

11. Formula 1 Gr
12. Rollercoaster
13. Elvira 2
14. Thief Dance Hour 2
15. Silent Service 2

Maniacs Verkaufs Charts

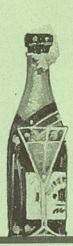
16. Gunship 2000
17. Rollercoaster
18. Uncharted Waters
19. Starbyte Super Soccer
20 Mad TV

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

POWER TIPS

Heft 5/92

ZUM SAMMELN!



Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed	86
Birds of Prey	74
Black Gold	70
Blues Brothers	86
Celtic Legends	80
Civilization	86
Eye of the Beholder II	70
F-29 Retaliator	70
Fascination	75
Formula I Grand Prix	82
Heimdall	78
Hudson Hawk	77
Mad TV	78
Mad TV	83
Mega-lo-Mania	88
Nova 9	80
Robocod	75
Sim Ant	74
Starbyte Super Soccer	78
Steigenberger Hotelmanager	80
The Final Fight	70
Utopia	77

Dr. Bobo antwortet

Fate — Gates of Dawn, Ranx, Super Mario World, The Immortal, The Simpsons, Spellcasting 101, Die Antwort zu Shining in the Darkness, First Samurai, Die Antwort zu Castle Master 89

Die Antwort zu Countdown, Die Antwort zu Conquest of Camelot, Black Crypt, Die Antwort zu Police Quest I, Final Fantasy Legend 2, Leisure Suit Larry 3, Dragonflight, Mechwarrior, Great Courts II 90

Videospieletips

Final Fantasy Legend 2	92
GG Aleste	93
Home Alone	96
Nemesis	94
Ninja Gaiden	92
Roger Rabbit	95
Rolling Thunder	95
Skweek	95
Super R-Type	92
Tip aus der Redaktion: Zelda 3	96
Toejam & Earl	94
Turrican	95
Viking Child	96

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier 98

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Black Gold

Christoph Nelsen aus Viersen ist unter die Hauer und Steiger gegangen und kommt mit Tips für Starbytes' neue Wirtschaftssimulation an die Oberfläche zurück.

Am Anfang sollte man bei der Bank einen Kredit von ca. 40000 DM aufnehmen und sich den Förderturm Klasse 1 kaufen, nachdem man sich ein Grubenfeld ausgesucht hat. Da der Rechner die Grubenfelder variieren kann, hat es keinen Zweck, hier Hilfen zu erteilen. Im Großhandel erwirbt man 4 Ausbau-Stahleinheiten, je 3 Einheiten Dynamit und Bohrstangen, 1 Ausbauschacht, 10 Holzstützen und 20 Einheiten Werkzeug. Schafft Euch direkt Loren und die dazugehörigen Schienen an!

Danach geht man ins Arbeitsamt und stellt 5 Hauer, 5 Schlepper, 5 Gesteinshauer und 2 Steiger ein. Kokereiarbeiter werden zunächst nicht benötigt. Auf der Halde kauft man sich 100 Tonnen Lagerplatz für Gaskohle. Ab einer Abbaumenge von ca. 200 Tonnen im Monat kann man Haldenplatz im Ausland kaufen. Achtet immer darauf, daß die Moral der Arbeiter mindestens auf "Gut" steht, sonst kommen sie nicht zur Arbeit! Wenn Ihr den Verkaufspreis für zu niedrig haltet, geht direkt wieder ins "Haus" und ladet den Spielstand neu. Nach ein paar Versuchen habt Ihr bestimmt einen Preis von über 40 DM/t. Also nicht den Mut verlieren und fleißig weitergraben!

F-29 Retaliator

Tippt doch einfach mal "CIARAN" ein und drückt anschließend Return. Schwupps, schon habt Ihr ausreichend Munition. Diesen Tip schickte uns Daniel Dubinji aus Eppelheim.

The Final Fight (Amiga)

Wie wär's mit einem Cheat für das Spiel *The Final Fight?* Von Oliver Stark aus Herne erfahrt Ihr Näheres:

Wenn das Intro erscheint, wartet Ihr, bis Mr. Haggars Büro eingeblendet wird. Jetzt drückt Ihr so lange die "Help"-Taste, bis das Bild ausgeblendet wird. Jetzt erscheint eine kurze Nachricht und das Bild des Programmierers erscheint. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, seid Ihr unverwundbar und verfügt über jede Menge Zeit.

Klabautermann, hilf! Wir gehen unter in Monkey-II-Lösungen. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich Lucasfilm Games neue Piratenmär zu Eurem absoluten Liebling entwickelt. In unserer Komplettlösung des letzten Monats fehlte übrigens ein kleiner Hinweis kurz vor Schluß: Damit sich die Türen des Aufzugs schließen können und Le Chucks Bart eingeklemmt wird, müßt Ihr zuerst Euer Gewicht reduzieren. Ihr füllt einfach den Luftballon und die Gummihandschuhe an der Heliumflasche auf. Der zusätzliche Auftrieb verringert die Höchstbelastung des Lifts und die Türen schließen sich problemlos. Nachdem Le Chuck mal wieder besiegt worden ist, könnt Ihr Euch guten Gwissens neuen Aufgaben zuwenden. Wer noch ein paar aktuelle Cheats und Minitips auf dem Rechner liegen hat, sollte diese schleunigst einschicken — wir sammeln schon wieder für das alljährliche Tips- und Tricks-Sonderheft.

Volker

TIP DES MONATS

Eye of the Beholder II

Endlich ist sie da, die langerwartete Fortsetzung des New-Age-Rollenspiels *Eye of the Beholder II*.

Andreas Schmitt aus Bietigheim und sein Kumpel Christian Rastätter verdienen sich mit der Lösung die 500 Dukaten für den Tip des Monats.

Hier einige Tips zum Spielverlauf:

— Man sollte jedes einzelne Feld (siehe Karten) betreten, um an alle Gegenstände zu kommen.

— Außerdem alle Monster töten, da auch diese Gegenstände besitzen können.

— Die Sprüche "Haste" und "Prayer" können sich im Kampf sehr vorteilhaft auswirken.

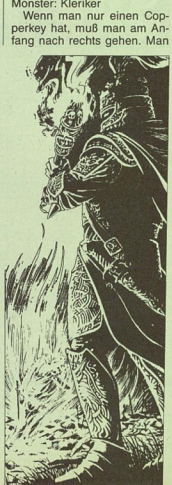
— In den Katakomben Level 4 findet man die Magiersprucrolle Remove Curse und das verfluchte Schwert "Hath Kull". Die Rolle nicht verwenden, sondern aufheben und später abschreiben.

Zum Schluß noch eine Liste der verfluchten Gegenstände:

Mace "Thumber", Daggar "Yargon", Langschwert "Hath Kull", Langschwert "Hunger", Polearm "Leech" und einige andere Gegenstände ohne Namen.

Lösung:

Wald
Monster: Wölfe
Tempel Level 1
Monster: Kleriker
A»Altar zum Wiederbeleben eines Charakters (funktioniert dreimal).
B»4 Hörner verwenden (man findet sie später).
Katakomben Level 1
Monster: Wachen
A»Magischer Staub (wirkt wie Spruch "Stone to Flesh"; Fässer zerschlagen).
B»Horn 1 (siehe Tempel Level 1).
Katakomben Level 2
Monster: Spinnen
Katakomben Level 3
Monster: Kleriker, Skeleton-Warriors
A»Horn 2 (siehe Tempel Level 1).
Katakomben Level 4
Monster: Gelatinous Cubes, Margoyles
Man kann in diesem Level nicht "RESTEN". In dem Raum mit den neun Druckplatten muß man die Druckplatten x-förmig belegen.
A»Glass Spheres (wie Spruch Feuerball).
B»Horn 4 (siehe Tempel Level 1).
Katakomben Level 5
Monster: Ameisen
A»Horn 3 (siehe Tempel Level 1).
Turm 1 Level 1
Monster: Mantis Warrior
A»Glass Sphere und Mantis Idol (unbedingt mitnehmen, siehe später).
Turm 1 Level 2
Monster: Wasp
Turm 1 Level 3
Monster: Flying Snake, Gas Spore, Münder in der Wand
A»Rotten Food
B»Mantis Idol
C»nichts
D»Potion
E»Parchment
F»Polearm "Leech"
G»Red Gem
H»5 Rocks
Turm 1 Level 4
Monster: Beholder, Will O Wisps
Am Anfang bei den Teleportern von verschiedenen Richtungen hineingehen, mehrmals versuchen.
A»Crystal Hammer mitnehmen, dann zu Punkt B gehen.
C»Hand auf Podest legen.
Tempel Level 2
Monster: Kleriker
Wenn man nur einen Copperkey hat, muß man am Anfang nach rechts gehen. Man



findet später noch einen Schlüssel unter einem Bett.
A»Crystal Hammer verwenden.
B»Eye of Talon, Talon's Tongue und Hilt of Talon verwenden (findet man später).

Turm 2 Level 1
Monster: keine
A»Schild unbedingt mitnehmen.

Turm 2 Level 2
Monster: Lesser Basilisks, Bulettes
A»Gem mitnehmen.
B»Gems verwenden (alle 3).
C»Linken und mittleren Hebel umlegen und Knopf drücken, dann bei Punkt D das Amulet of Life mitnehmen.
E»Crimson Key mitnehmen für rotes Schloß in Tempel Level 2.
F»Schild unbedingt mitnehmen.
G»Eye of Talon mitnehmen.
H»Schild unbedingt mitnehmen.
I»Auf die Druckplatte im Nordwesten stellen und zwei wertlose Items auf die Druckplatte im Nordosten werfen, danach sofort nach Süden gehen.
J»Eye of Talon verwenden und wieder mitnehmen.
K»DISPEL MAGIC verwenden.

Turm 2 Level 2
Monster: Fellmonster (nicht in der Anleitung), Frostriesen
A»Schild unbedingt mitnehmen
B»Schild unbedingt mitnehmen
C»Schild unbedingt mitnehmen
D»Items so in die Transporter werfen, daß alle Druckplatten hinter den Kristalltüren belastet werden (Reihenfolge geht aus den Belastungen der fünf kreuzförmigen Druckplatten hervor).
E»Talon's Tongue mitnehmen.

Turm 2 Level 4
Monster: Aerial Servants, Medusen (nicht in der Anleitung)
A»Hier die sechs Polished Shields an die Wände hängen und wieder mitnehmen, wenn die Tür offen ist.
B»Je eine Medusa auf eine Druckplatte locken (mit dem Spruch Hold Person). Wenn alle Druckplatten belegt sind, öffnet sich die Tür bei Punkt C.
D»Hilt of Talon mitnehmen.

Turm 3 Level 1
Monster: Magier
Einer der Magier auf diesem Level besitzt einen Crimson-Ring. Diesen kann man bei Punkt C verwenden.
A»Crimson Ring (Banner anklicken).
B»Hier werden Gegenstände in Glass Spheres umgewandelt (drei Stück mitnehmen).
C»Crimson Ring verwenden.
D»"Mapaj" mitnehmen.
E»"The Shall Rejoice" mitnehmen.

Turm 3 Level 2
Monster: keine
In diesem Level verschwinden und erscheinen die Wände anscheinend willkürlich, je nachdem, welche Bodenfelder man betritt.
J»Insal: Man erhält von ihm eine Münze.
O»Ojel: Tauscht die Items "Mapaj" und "The Shall Rejoice" gegen eine Münze um.
R»Geschrumpfter Riese: Von ihm erhält man Informationen.

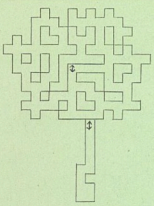
Turm 3 Level 3
Monster: Hell Hound, Magier

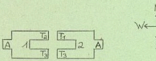
Turm 3 Level 4
Monster: Magier

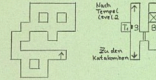
Turm 3 Level 5
Monster: Hell Hounds
A»Glass Sphere verwenden.
B»Hebel nach rechts stellen:
— Magische Wand im Osten verschwindet.
Hebel nach unten stellen:
— Magische Wand im Süden verschwindet.
Hebel nach links stellen:
— Geheimwände verschwinden.
Hebel wieder nach oben stellen:
— Magische Wand im Norden verschwindet.

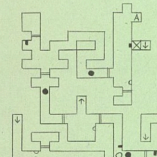
Turm 3 Level 6
Monster: Salamander, Mind Flayer
Vor Betreten dieses Levels abspeichern (man kommt nämlich nicht mehr zurück) und genügend Remove Paralysis-Sprüche bereithalten.
A»Dispel Magic verwenden.

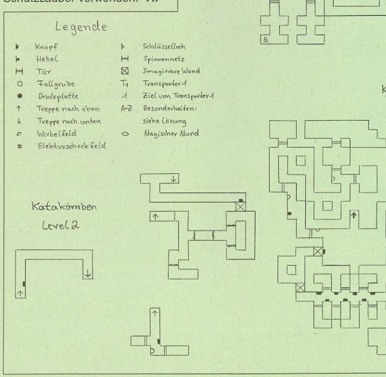
Turm 3 Level 7
Monster: Endgegner
A»Endkampf: Haste und andere Schutzzauber verwenden. *vw*

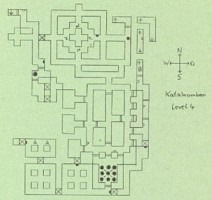


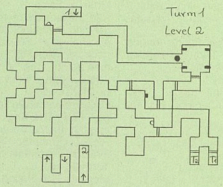


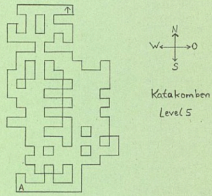


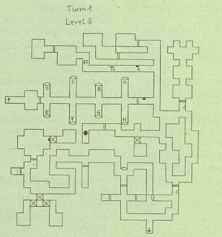


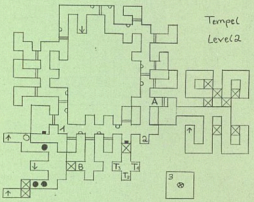


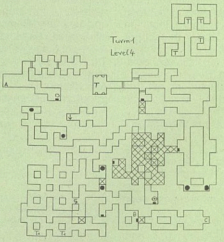

N
W
O
S
Katakomben
Level 4

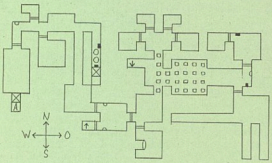

Turm 1
Level 2

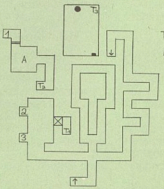

N
W
O
S
Katakomben
Level 5

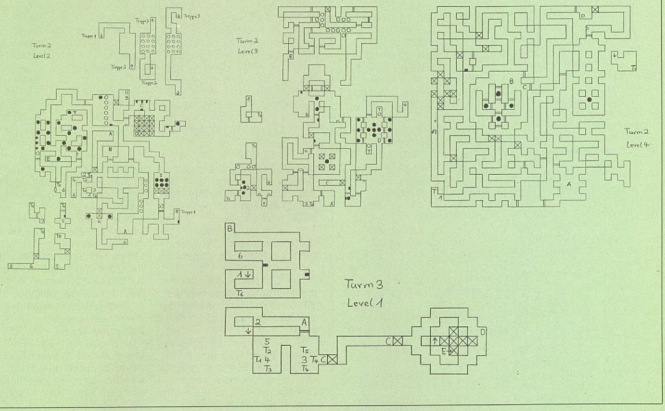

Turm 1
Level 3


Tempel
Level 2


Turm 1
Level 4


N
W
O
S
Turm 1
Level 1


Turm 2
Level 1



LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules-Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95 oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Wolowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 82 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 0236137 3214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

Computerferien 1992

BASIC ★ Pascal ★ GFA-BASIC
Assembler ★ Desktop-Video
Musik & Computer
IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST, Commodore C 64, C 128
AMERICAN SPORTS
Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen, Football, Mountain-Bike.
Freizeit
EUROPA-PARK, Rodelbahn, Rundflug, Kino und vieles mehr.

Das Computercamp im Schwarzwald
Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Computer World
EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
D-7800 Freiburg, Lexerstr. 6
Telefon (0761) 89 28 69
Fax (0761) 89 28 84 · BTX (0761) 89 28 91

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

Might & Magic III

DM 27,-

* Amberstar (demn.)
* Black Crypt (demn.)
* Dragon Wars
* **Fate-Gates of Dawn (39,-)**
* Pool of Radience
* Champions of Krynn
* Secret of the Silver Blades
* Secret of the Monkey Island
* Might & Magic II
* Indiana Jones and the Last Crusade
* Captive (1. Mission)
* Eye of the Beholder
* Space Quest 4
* **Bane of the Cosmic Forge**
* Death Knights of Krynn
* **Pools of Darkness**

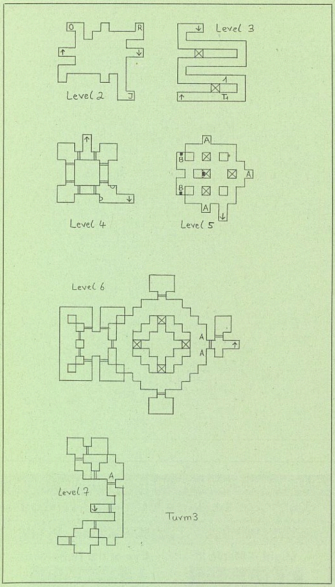
Eye of the Beholder

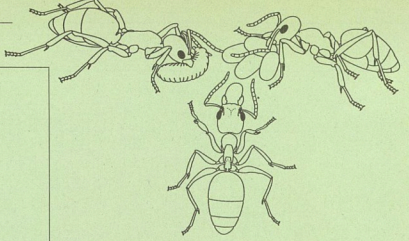
DM 27,-

* Amberstar (demn.)
* Black Crypt (demn.)
* Dungeon Master
* Chaos strikes back
* Dragonflight
* Legend of Faerghail
* Bloodwych Data Disk
* **Secret of the Monkey Island 2**
* **Might & Magic III**
* Elvira
* Bards Tale III
* **Eye of the Beholder 2**
* Kings Quest 1-5
* Ultima 5+6
* Larry 1-3/Larry 5
* Spirit of Adventure

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten. NN DM 9,-. Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/7905102





Sim Ant

Die Ameisen kommen! Andreas Fröhlich aus Feldkirchen betätigte sich erfolgreich als Kammerjäger.

Nestbau

Überlaßt auf keinen Fall den eigenen Ameisen das Nestbauen, denn sie graben oft zu tief. Das hat zur Folge, daß es beim nächsten Regen viele Tote gibt. Meiner Meinung nach ist es am vorteilhaftesten, im oberen Drittel große Höhlen mit höchstens 3-4 Ausgängen zu graben. Nehmt dazu aber auf jeden Fall die gelbe Ameise!

Wird man von den Roten angegriffen, rekrutiert man ca. 15-20 Ameisen, verstopft die Eingänge zum Nest mit je einem Kieselstein und stellt sich zum Kampf. Um alle seine Eingänge rechtzeitig verstopfen zu können ist es wichtig, nur wenige Nesteingänge zu haben (3-4).

Futtersuche

Um Futter ins Nest zu bringen rekrutiert man ein paar Ameisen und begibt sich zur Futterstelle. Dort entläßt man sie wieder. Wenn die Roten die Futterstelle schon entdeckt haben, achtet auf ihren Anführer. Man erkennt ihn daran, daß er meist auf einer Stelle steht und sich nicht rührt. Erledigt Ihr ihn, dauert es eine Weile, bis sich die Roten reorganisiert haben. In der Zwischenzeit könnt Ihr in Ruhe das Futter in Sicherheit bringen.

Die Ameisenlöwen

Es ist am besten diese Larven zu umgehen, sie lassen sich nur schwer erledigen.

Die Raupe

Versperrt Ihr ihr mit der gelben Ameise den Weg und rekrutiert ca. 25 Artgenossen. Es dauert zwar eine Weile, aber es geht...

Die Spinne

Die Spinne tötet man am besten nicht. Wählt einfach aus dem Pop-Up-Menü der gelben Ameise "Exchange" aus und klickt auf die Spinne. Ihre Mandibeln müßten nun gelb sein. Klickt man nun auf die Spinne und läßt die Maustaste gedrückt, erscheint ein kleines gelbes Menü mit folgenden Befehlen:

CHASE: Nachdem man diesen Menüpunkt angewählt hat, klickt man auf eine Ameise, die von der Spinne nun verfolgt wird.

HUNT: Die Spinne jagt selbständig nach Ameisen.

EXCHANGE: Das gleiche wie bei der gelben Ameise... Die Spinne wird im Edit-Window als auch in der Übersichtskarte wie die gelbe Ameise gsteuert. (Mit der Spinne kann man hervorragend Futterstellen bewachen.)

Angriff auf ein rotes Nest

Greift ein rotes Nest nur dann an, wenn Ihr deutlich in der Überzahl seid und Euer Staat einen hohen "Health"-Wert hat. Achtet darauf, daß die gelbe Ameise nicht getötet wird, denn die Folgen sind sehr unangenehm.

Man kann die Roten aber auch mit folgendem Trick angreifen: Wenn man im unteren Drittel des eigenen Nests fleißig gräbt und sucht, stößt man auf kleine schwarze Löcher. Betritt man sie, befindet man sich im unteren Drittel des roten Ameisennests.

Fullgame-Modus

Vertreibt auf jeden Fall zuerst die Roten aus dem Garten, bevor Ihr Euch dem Haus zuwendet. Ist dies geschehen, ist der Rest kein Problem mehr...

Quickgame-Modus

Wenn Ihr den Roten sowenig Futter wie möglich laßt, verringert sich ihre Anzahl und ihr "Health"-Wert drastisch.

Die Eroberung des feindlichen Nestes ist nun kein Problem mehr (das gilt natürlich auch für das "Fullgame).

Birds of Prey

Frank Schmidt aus Pirmasens hat sich die Vögel aus *Birds of Prey* etwas genauer angesehen.

Anfänger sollten sich in einer Patrol Mission mit der Flugsteuerung anfreunden, da hier oft nicht viel los ist. Wenn Ihr Kontakt zu einem Ziel habt, ballert nicht wie wild drauflos, sondern überzeugt Euch, ob es sich auch wirklich um einen Feind handelt. Eigene Leute abzuschießen macht sich nicht so gut in Eurer Akte.

Beim normalen Flug (also wenn Ihr keinen Zielkontakt habt) oder beim Abfeuern von Luft-Luft-Raketen könnt Ihr das Cockpit eingeschaltet lassen. Bei Bodenangriffen und Kurvenkämpfen solltet Ihr es dagegen ausschalten, da es stark die Sicht behindert.

Close Support:

Hier sind die Ziele meistens Panzer. Die besten Flugzeuge sind: Seite A: A-10; Seite B: SU-25. Sie haben die meisten Außenlastträger und am meisten Munition für die Kanonen. Als Waffen nehmt Ihr Hellfire- oder Wasp-Raketen, da sie sehr leicht und gegen Panzer auch recht effektiv sind. Auf Seite B nehmt Ihr die AS-14.

Wollt Ihr die Bordkanone einsetzen, solltet Ihr sehr tief (500 ft) und möglichst direkt auf das Ziel zufliegen. Vergeßt nicht, den Gun-Director-Modus des Radars einzuschalten. Feuert erst, wenn Eure Entfernung zum Ziel nur noch 5 km beträgt, alles andere ist Munitionsverschwendung.

Bomber Escort:

Hier kommt es darauf an, immer bei dem Bomber zu bleiben. Deshalb sollte man ein Flugzeug mit großer Reichweite wählen, um nicht auftanken zu müssen. Gegebenenfalls empfiehlt sich die Verwendung eines Zusatztanks. An Luft-Luft-Raketen eignet sich eine Mischung aus Mittel- und Kurzstrecken "Fire and Forget"-Raketen. Falls es sich bei dem Bodenziel um einen Air Control

Tower handelt, tut Ihr gut daran, Antiradarrakteten (Harm bzw. AS-9) mitzunehmen, um das feindliche Radar auszuschalten. Abfangjäger sollte man so früh wie möglich attackieren, damit sie nicht dazu kommen, die Bomber zu beschießen.

Flugzeuge: Seite A: F-14+/ F-15E

Seite B:SU-27Flanker

Air Superiority:

Hier fliegt Ihr Einsätze gegen feindliche Jäger, die oft in der Überzahl sind. Mit Flügelmännern sind diese Missionen sehr viel leichter zu lösen. Um mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen zu können, ist eine große Zahl an L-L-Raketen nötig.

Habt Ihr Euch den feindlichen Zielen bis auf Waffenreichweite genähert, reduziert Ihr den Schub auf den höchsten militärischen Nennwert (Military Thrust). Habt Ihr weitreichende Waffen an Bord, kann es auch vorteilhaft sein, noch langsamer zu fliegen. Als Flugzeuge empfehlen sich: Auf Seite A: die F-16C und F-18. Geeignete Bewaffnung: zwei Sparrow, drei AMRAAM, zwei Sidewinder, zwei ASRAAM.

Wollt Ihr lieber eine russische Maschine fliegen, seid Ihr mit der MIG-29 und der SU-27 gut bedient. Geeignete Bewaffnung (MIG-29): zwei AA-7, zwei AA-9, zwei AA-2.

Luft-Luft-Raketen:

Prinzipiell sind "Fire and Forget"-Raketen (z.B. AM-RAAM) SAR Raketen (Sparrow) vorzuziehen. Fliegt Ihr jedoch eine Mission gegen Flugzeuge, die nur Kurzstreckenwaffen mitführen, könnt Ihr diese abschießen, ohne in Reichweite ihrer Waffen zu kommen. Nehmt daher auch zwei SAR-Raketen mit (falls genug Außenlastträger vorhanden).

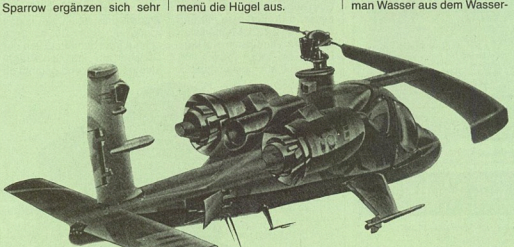
Seite A: Die AMRAAM und Sparrow ergänzen sich sehr gut, die Skyflash ist dagegen nicht zu empfehlen. ASRAAM und Sidewinder sind besser als die Magic. Die Phönix ist natürlich auch sehr gut.

Seite B: Hier sind AA-2, AA-7, AA-9 und AA-10 am geeignetsten. Hat man genügend Platz, ist die zielgenauere AA-11 eine gute Alternative zur AA-2, die jedoch wesentlich leichter ist und eine größere Reichweite hat.

Hat eine Rakete auf Euer Flugzeug aufgeschaltet, laßt sie nahe herankommen, bevor Ihr etwas unternehmt. Je näher sie herankommt, desto intensiver wird der Piepston. Dann zieht Ihr Eure Maschine nach oben und werft je nach Rakete Düppel oder Fackeln ab. Wollt Ihr lieber nach unten abtauchen, so rollt vorher in Rückenlage, denn positive Beschleunigungskräfte führen nicht so schnell zum Blackout. Besonders von hinten anfliegende IR-Raketen stellen eine große Gefahr dar. Sind sie noch nicht zu nahe (das prüft man auf der taktischen Karte nach), ist es vorteilhaft, einen "Immelmann-Turn" (ein halbes Looping, nachdem man in die entgegengesetzte Richtung fliegt) zu machen.

Luft-Boden-Einsätze:

Wenn möglich, sollte man sein Flugzeug mit Luft-Boden-Raketen ausrüsten, da diese erstens zielgenauer sind als Bomben und man sich nicht in die Gefahr begibt, während eines Zielanflugs abgeschossen zu werden. Den Autopiloten sollte man so einstellen, daß man bereits 10 km vor dem Ziel in 1000 ft Höhe erscheint. Bei einer Escort-Mission fliegt Ihr einfach per Autopilot zum Bodenziel, der Bomber ist dann auch da. Wollt Ihr die Luft-Boden-Einsätze noch leichter haben und kein Risiko eingehen, schaltet einfach im Grafikmenü die Hügel aus.



Robocod

Martin Melle aus Braunschweig hat ein Herz für alle Fische. Während des Spiels "LITTLE MERMAID" eintippen. Der Bildschirm färbt sich kurz grün und die Tastatur ist mit diesen mehr oder weniger nützlichen Befehlen belegt:

C = Auto (geht nur in einigen Abschnitten z.B. Level 2)
P = Flugzeug (siehe Auto)
B = Badewanne (siehe Auto)
F = Flügel (gehen immer)
M = Levelauswahlmenü
S = Position absichern
G = zum Levelanfang zurückbeamen
X = zum Exit beamen
K = Selbstmord
F7 = Screen vergrößern
F6 = Screen wieder verkleinern
RETURN = das Sternenschild macht unseren Fisch unverwundbar

Alle Optionen widerruft man durch erneutes Drücken der Tasten.

Fascination

Wer in Coktel-Visions Erotik-Thriller immer oben liegen möchte, sollte den Empfehlungen von Ulrich Kraus aus Wissen folgen.

Hotelzimmer:

Zuerst öffnet man den Aktenkoffer mit der Kombination "Aargh". Dann nimmt man die Zahnbürste, öffnet die Schublade und steckt den Adapter in die Steckdose, nimmt den Stecker von der Zahnbürste und steckt ihn auf den Adapter. Danach schaltet man die Zahnbürste ein und schaltet sie von 220 auf 110 Volt. Man findet die Ampulle. Danach nimmt man den Stecker der Zahnbürste und den Adapter aus der Steckdose und schließt den Kühlschrank an. Nun gießt man Wasser aus dem Wasserbehälter in das Eiswürfelfach, legt die Ampulle dazu, schließt den Kühlschrank, nimmt sich das Telefonbuch und wählt die Nummer. Nur so zum Spaß geht man ins Badezimmer, dann in die Eingangshalle.

Eingangshalle:

In der Eingangshalle nimmt man den Telefonchip aus dem Aschenbecher. Den Schlüsselanhänger gibt man der Empfangsdame. Man bekommt dafür den Kabinenschlüssel für die Umkleidekabine. Jetzt nimmt man die News mit, schaut sich das Journal an und sieht in das Adreßbuch. Man geht in sein Zimmer zurück, wählt die Nummer, die man gefunden hat. Man erhält den Eingangscode für den Quantum Unltd. Empfang und geht nun zum Swimmingpool.

Am Swimmingpool:

Am Pool unterhält man sich mit Prisca und bekommt von Ihr eine Taschenlampe. Jetzt gibt man Prisca den Hut und drückt auf den Schalter. Im Pool findet man einen Anhänger. Jetzt bestellt man sich bei Sharon einen Kaffee und nimmt sich ein Stück Zucker mit. Man geht in die Umkleidekabine und öffnet den Schrank mit dem Kabinenschlüssel. Man findet einen Walkman, öffnet das Batteriefach mit dem Telefonchip und nimmt die Batterie mit. Jetzt kann man zu den Q.U.L. Büros.

Q.U.L. Büros:

In der Stadt angekommen, ruft man die Nummer an, die man in dem Adreßbuch in der Empfangshalle gefunden hat und bekommt die Geheimnummer für den Lift. Jetzt geht man zum Empfang. Man gibt dem Hund das Stück Zucker und nimmt den Schlüssel für die Besenkammer im Parkhaus mit. Dort öffnet man zuerst die Besenkammer, benutzt die Taschenlampe und schließt den Spind. Aus der Tasche des Kleidungsstückes nimmt man die Autoschlüssel mit und geht damit zu dem Auto neben dem Penner. Man benutzt den Schlüssel mit dem Auto und unterhält sich mit dem Penner, von dem man erfährt, daß man gegen den Reifen treten muß, um in das Auto zu gelangen. Im Auto nimmt man sich die Zugangskarte für den Lift. Die Karte benutzt man nun am Tatencode und gibt die Nummern ein, die man beim Telefonieren auf der Straße erfahren hat. So gelangt man zu Sir Jeffrey.

Bei der Statue drückt man auf den Knopf, bei Sir Jeffrey findet man ein Tuch aus Seide,

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE
Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken

RH DATEN TECHNIK

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR
Dudenstraße 30, 1000 Berlin 61

Tel.: 030/7850062

Titel	Amiga	Atari	PC
3 D Construction Kit	115,95	94,95	115,95
A 320 Airbus	94,95	?	?
Battle Isle	69,95	69,95	79,95
Black Gold	64,95	64,95	69,95
Celtic Legends	69,95	?	?
Civilization	?	?	86,95
Conquest of Longbow	?	?	89,95
Elvira	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder I	69,95	?	79,95
Eye of the Beholder II	?	?	69,95
F 15 Strike Eagle II	79,95	79,95	79,95
Gate Gates of Dawn	69,95	69,95	79,95
Flight of the Intruder	79,95	?	79,95
Gateway of the Savage Frontier	69,95	?	?
Gunship (PC...2000)	59,95	?	84,95
Indiana Jones Adventure	64,95	64,95	69,95
Larry V	79,95	?	89,95
Lemmings I Data Disk	49,95	49,95	49,95
Lemmings II	59,95	59,95	74,95
Loom	69,95	69,95	69,95
Mad TV	69,95	69,95	79,95
Magnetic Scrolls Collection	69,95	69,95	79,95
Mega Lo Mania III	69,95	?	74,95
Pools of Darkness	69,95	?	79,95
Ribbit Reset	59,95	59,95	69,95
Secret of Monkey Island I	69,95	69,95	69,95
Secret of Monkey Island II	69,95	69,95	76,95
Silent Service II	74,95	79,95	79,95
Sim City & Populous	69,95	69,95	69,95
Stunt Car Racer	49,95	?	59,95
The Simpsons	64,95	64,95	69,95
Thunderhawk AH - 73 M	?	69,95	84,95
Ultima VI	69,95	69,95	69,95
Wings	69,95	69,95	?
Wing Commander II	?	?	96,95
Zak McKracken	59,95	59,95	59,95

SEGA GAME GEAR 279,95 · SEGA MEGA DRIVE 379,95

Zwischenverkauf, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Der Versand erfolgt per Post/UPS.
zzgl. Versandkosten und Nachnahmegebühr.

ESSER SOFT KÖLN
Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	
Abondoned Places	71,50	–,–	Airbus A 320
Agony	57,60	–,–	Airline
Airbus A 320	93,50	93,50	Buck Rogers II
Amberstar	78,20	78,20	Casinos of the World
Another World	57,60	57,60	Chessmaster 3000 VGA
Apidya	64,30	–,–	Civilisation, engl.
Award Winners	57,60	57,60	Civilisation, kpl. dt.
Birds of Prey	75,70	–,–	Elvira II, kpl. dt.
Elvira II, kpl. dt.	71,50	–,–	Falcon 3.0
Formula 1 Grand Prix	75,70	79,40	Hyperspeed
Gateway to Savage Empire	71,50	–,–	Larry V, VGA, kpl. dt.
Heart of China, kpl. deutsch	71,50	–,–	Mad TV, kpl. dt.
Larry I, dt.Anleitung	78,20	78,20	Megatraveller II, kpl. dt.
Larry V, dt.Anleitung	71,50	–,–	Might and Magic III, kpl. dt.
Lemmings Data Disk	43,20	43,20	Monkey Island II, dt.
Mad TV	71,50	–,–	Monkey Island II, engl.
Monkey Island II	85,80*	–,–	Paragliding
Paragliding	71,50	–,–	Police Quest III VGA, kpl. dt.
PGA Courses	35,90	–,–	Shanghai II
PGA Golf, incl. Courses	68,50	–,–	Space Ace II
Pinball Dreams	57,60	–,–	Space Quest IV, VGA
Populous II	68,50	–,–	Star Trek 25th Anniversary
Space Ace II	71,50	–,–	Tennis Cup II
Space Quest IV, dt. Anl.	71,50	–,–	Sim Ant
Special Forces	79,40	79,40	Soundblaster II, dt. Handbuch
Ultima VI	68,50	68,50	Ad Lib Sound Karte, dt.

	PC
Airbus A 320	a.A.*
Airline	64,30
Buck Rogers II	68,50
Casinos of the World	71,50
Chessmaster 3000 VGA	78,80
Civilisation, engl.	84,20
Civilisation, kpl. dt.	96,10
Elvira II, kpl. dt.	79,40
Falcon 3.0	96,10
Hyperspeed	96,10
Larry V, VGA, kpl. dt.	79,40
Mad TV, kpl. dt.	85,90
Megatraveller II, kpl. dt.	78,80
Might and Magic III, kpl. dt.	85,90
Monkey Island II, dt.	85,90*
Monkey Island II, engl.	71,50
Paragliding	71,50
Police Quest III VGA, kpl. dt.	79,40
Shanghai II	85,90
Space Ace II	79,40
Space Quest IV, VGA	84,20
Star Trek 25th Anniversary	75,70
Tennis Cup II	71,50
Sim Ant	85,90
Soundblaster II, dt. Handbuch	209,00
Ad Lib Sound Karte, dt.	125,00

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Toptitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners – SOLARIS – Annostr. 45 5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software – Cartridges, sowie Software für andere Computer–Systeme

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V–Scheck 6,– DM / bei Nachnahme 8,– DM
Ausland nur Vorkasse per EC–Scheck 15,– DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

powertips

öffnet es auf dem Tisch und nimmt die Cassette. Im Regal drückt man die Feder und zieht an der Schnur. Jetzt nimmt man das Diktiergerät, legt die Cassette hinein und hört sich das Gespräch an. Jetzt geht man in die Boutique.

In der Boutique:

In der Boutique nimmt man sich zuerst die News und geht dann in die Umkleidekabine und hält an hinken Seite, schaut sich das Papier an und geht in die mittlere Kabine. In dieser Kabine öffnet man den Schuhkarton und nimmt den Schuh mit. In die letzte Kabine geht man nur, um in die Privaträume zu gelangen. Hier öffnet man die Tür, legt die Hand auf die Klingel und geht durch die Tür. In dem Zimmer rückt man die Pakete so lange hin und her, bis man den Tresor findet. Jetzt läßt man das Bild von Rolan aufrollen und findet den Schlüssel für das Schloß, das man öffnet.

Mit der Magnetkarte bekommt man die Metalltür auf und mit der Kombination "DOC" gelangt man in das Geheimlabor. Im Labor schaut man sich den Kittel an und nimmt alles mit, was man in der Tasche findet. Vom Tisch nimmt man das Skalpell mit und löscht den Anrufbeantworter. Nun öffnet man den Schrank mit dem Schlüssel aus dem Kittel, nimmt sich ein Foto mit und öffnet das Glas mit dem Schuh, um an die anderen Ampullen zu gelangen. Man geht zurück ins Hotel.

Im Hotel:

Beim Empfang nimmt man sich die News, schaut sich das Journal an und blättert so lange, bis man eine abgerissene Ecke findet, schaut sich diese an und merkt sich die Nummer. Nun geht man in sein Zimmer, nimmt sich die Schokolade, den Pin(?) mit und geht zum Empfang, wo man den Kommissar trifft, den man mit den Antworten 2 2 2 1 2 1 überlisten kann. Jetzt findet man auf dem Boden ein Stück Papier und merkt sich auch diese Zahlen. Die Zahlen auf dem Papier und aus dem Journal ergeben eine Telefonnummer, die man anruft und so zum Fotostudio gelangt.

Im Fotostudio:

Im Studio schaut man sich zuerst das Auto an und nimmt das Geld von der Windschutzscheibe mit. Nun geht man zur Hintertür und schaut in den Mülleimer — die News nimmt man mit. Jetzt legt man das Foto unter die Tür und stößt den Schlüssel mit dem Skalpell aus dem Schloß. Nun zieht man das Foto wieder heraus und gelangt in die Küche. In der Küche öffnet man alle Schränke und (zieht die Maske an). Jetzt nimmt man den Lappen, macht ihn naß und hängt ihn an den Haken. Nun nimmt man die Schüssel und stellt sie auf den Schrank, öffnet die Durchreiche, stellt die Schüssel hinein, schließt sie wieder und stopft nun den nassen Lappen in den Schlitz. Man gelangt nun zu Dale, von der man einen Siegelring für Kenneth bekommt.

Red and Blue Club:

Dem Türsteher gibt man den Pin und die 10 Dollar. Den Herrn im Club kann man überreden (mit den Antworten 2 2 2 1 2 1), einen mit an einen ruhigeren Ort zu nehmen.

In der Villa:

In der Villa gibt man dem Mann die Schokolade und durchsucht ihn. Von seiner Hand nimmt man den Prägestempel mit und benutzt den Anhänger mit dem Anhänger. Im Wohnzimmer nimmt man das Fangnetz und drückt den Schalter im Aquarium. Jetzt geht man auf die Muschel zu und gibt ihr Plankton zu fressen, damit sie aufgeht. Man nimmt das Netz und holt die Perle aus der Muschel. Danach wirft man einen Blick auf die Augenbinde und legt die Perle ins Auge. Nun berührt man den Papagei, nimmt die Zigarre und steckt sie in den Mund vor der Büste. Jetzt schaut man den Mund von der Statuette an, legt den Prägestempel hinein und gelangt so

ins Geheimlabor und von dort zum Kommissar. Den Kommissar überredet man mit den Antworten 2 2 1 2 1 und man kommt ins Badezimmer. Den Mülleimer schaut man zweimal an, um an die Spritze zu gelangen. Im rechten Spiegelschrank findet man Schaum, den man mitnimmt. Danach öffnet man das Glas mit den Augen, betätigt den Mechanismus an der Wand und findet einen Zerstäuber, den man öffnet. Jetzt nimmt man die Spritze, füllt sie im Glas mit den Augen und entleert sie in den Zerstäuber, den man schließt und mitnimmt.

Dem Kommissar sprüht man mit dem Zerstäuber ins Gesicht und kommt so ins Wohnzimmer, wo man das Bild "Nacktheitstraum" berührt und auf den Auslöser drückt. Jetzt kommt man an das Rad, stellt die Vorrichtung ein und gelangt so an die Orgel. Auf keinen Fall die News hinter den Katzen vergessen! Unter dem Mikroskop schaut man sich die Lampe und den Ring an. Nun stellt man das Rad auf das richtige Sternzeichen und spielt die Noten, die man auf der Lampe gefunden hat. Schon öffnet sich ein Geheimgang ins Gefängnis.

Hier findet man den Mieter, wenn man dem Gefangenen den Ring an den Finger steckt. Jetzt legt man die fünf News auf den Tisch und zündet sie mit dem Feuerzeug, das man in der Tasche von Kenneth gefunden hat, an. Jetzt hat man das Spiel "geschafft".

Hudson Hawk (C64)

Tobias Kröhnke aus Essen wandelt auf den Spuren von Bruce Willis in *Hudson Hawk*. Wenn man das erste Level geschafft hat und auf dem Monitor "Please wait, loading" erscheint (der Floppy-Drive darf noch nicht laufen), sofort die "Shift"-Taste mehrmals drücken. Schon hat Hudson ab dem zweiten Level unendlich viele Leben.

Utopia

Ralph Lapp aus Neustadt/Aisch baute sich sein privates *Utopia*.

— Als allererstes sollte ein Krankenhaus gebaut und nach der Fertigstellung die Geburtenrate auf "hoch" gestellt werden. Das bewirkt eine schnellere Zunahme der Bevölkerung. — Zu Beginn auch die Steuern auf 20 Prozent stellen. Die höhere Besteuerung mindert zwar die Lebensqualität (LQ), das soll uns aber nicht weiter stören, solange sie nicht unter 30 Prozent fällt. In diesem Ausnahmefall können die Steuern wieder auf 5-10 Prozent zurückgefahren werden.

— Auf dem Stellenmarktdisplay alle Req. Tec. auf 9999 stellen, das erspart das Eintippen der korrigierten Req.Tec.-Zahl nach der Fertigstellung jedes neuen Hauses.

— Beim Aufreten einer Seuche möglichst schnell Krankenhäuser bauen. Falls keine vorhanden sind, rafft die Seuche schnell die Hälfte der Bevölkerung dahin und auch der LQ-Level sinkt.

— Mit dem Steigen der Bevölkerung müssen auch Wohnviertel gebaut werden. Die Ausnutzung der Wohnungen sollte 90 Prozent nicht überseigen, da sonst wiederum die LQ sinkt.

— Grundsätzlich gilt, daß der Bau von lebensnotwendigen Einrichtungen wie Luft-, Nahrungs- und Energiegeneratoren möglichst vor einer Verknappung stattfindet.

— Ein Teil der Energieversorgung sollte aus Kraftwerken bezogen werden, da bei einer Sonnenfinsternis von den billigen Solargeneratoren keine Energie geliefert werden kann.

— Mit der Zeit sollten auch Laboratorien gebaut werden. Je mehr es davon gibt, desto schneller steigt der Tech-Level an. Die Forschungsgeschwindigkeit läßt sich auch durch Investitionen in zivile oder militärische Forschungsprojekte beschleunigen.

— Falls Diebstähle oder — noch schlimmer, Morde — auftreten, sollten Sicherheits-HQs gebaut werden.

— Bei der Architektur sollte man folgendes beachten: Lebensnotwendige Bauten, wie z.B. die Kommandozentrale oder die verschiedenen Generatoren, sollten sich im Innern der Stadt befinden. Außen herum kann man unwichtigere Einrichtungen, etwa Lagerhäuser, plazieren. So sind die inneren Einrichtungen zumindest gegen feindliche Bodentruppen geschützt.

— Als Abwehrwaffe gegen feindliche Truppen haben sich Raketen bewährt, da sie — im Gegensatz zum Laser — keine freien Flächen benötigen, auch Luftziele treffen und eine große Reichweiten haben. Sie sollten deshalb in einem Ring um die Stadt aufgestellt werden.

KaroSoft

Jürgen Vietz

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	95,-
Air Support, Anleitung deutsch	64,-
AMOS, Game Creator, Inkl. Runtime	75,-
AMOS - Compiler/AMOS 3.0	59,-/74,50
Abandoned Places	74,50
Agony, Anleitung deutsch	64,-
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Asidya, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Bird's of Prey, Handbuch dt.	79,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, Handbuch deutsch	71,50
Conquestador, komplett deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Crime City, Anleitung deutsch	69,-
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50
Deathknights of Krynn, kompl. dt.	74,50
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,-
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50
Epic, Anleitung deutsch	69,-
Fate-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50
F1 dt ma Minuter, Handb. dt. Rest	49,-
Global Effect, Anleitung deutsch	79,50
Goblins, Anleitung deutsch	69,-
Grand Prix (Formel 1) Handbuch dt.	79,50
Heart of China, komplett deutsch	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-
Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	74,50
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch +	a. A.
John Maddon Football, Anleitung dt.	64,-
Kings Quest V, komplett dt. 1 MB	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Lemmings Antlg. dt.	64,-
Lemmings Data-Disk 100 neue Level	49,-
Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
Lord of the Rings, Anltg. deutsch	64,-
MAD TV, komplett deutsch	74,50
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Maniac-La-Marna, komplett deutsch	49,-
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	64,50

Sim Ant

komplett deutsch	88,50

Monkey Island II, kompl. deutsch +	85,-
Ork, Anleitung deutsch	64,-
Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Paperboy II, Anleitung deutsch	64,-
Pipes Quest II	74,50
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Rise of the Dragon, komplett dt.	74,50
Rasima, Anleitung deutsch	64,-
Shadow Lands, Anleitung deutsch	64,-
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Soul Crystal, kompl. deutsch	69,-
Space Quest IV, Handbuch deutsch	74,50
Space Shuttle, komplett deutsch	99,-
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Stunt Car Racer, dt. Anleitung	75,-
Tredera, Anleitung deutsch	69,-
Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky's Hockey Cup	64,-
Willy Beamisch, Handbuch deutsch	74,50
Das Mörkwacken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. 5.2 m. Handware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
Ambemstar, komplett deutsch	79,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Bundesliga Manager professional	+ 74,50
Castles, Anleitung deutsch	71,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Degeneration, Anltg. deutsch	64,-
Deuteros, Anleitung deutsch	74,50
Face Off bankockey, Anleitung dt.	64,-
Fate Gates of Dawn, komplett dt.	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50
Final Fight, Anltg. deutsch	64,-
Fight of the Intruder, Handb. dt.	89,-
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Knights of The Sky, Handbuch dt.	79,50
Lemmings Anl. dt.	49,-
Lemmings Datadisk 100 Level	49,-
Loom, komplett deutsch	75,-
Lotus Turbo Esprit 2	64,-
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Populous 2, Anltg. deutsch	71,50
Powermonger Datadisk, Anltg. dt.	+ 39,90
Railroad Tycoon, komplett deutsch	74,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Strikefleet, Anleitung deutsch	64,-
Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wolfpack, Handbuch deutsch	69,-
Zak McKracken, komplett deutsch	69,-

IBM

A-Train englisch	+ *108,-
Aces of the Pacific, Handb. dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,-
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,-
Bird's Tale Const. Set, Anl. dt.	* 74,50
Bundesliga Manager prof. dt.	* 74,50
Chuck Yeager's Air Combat, deutsch	* 79,50
Civilization, komplett deutsch	* 95,-
Conquest of t. Longbow, kpl. dt.	* 74,50
Dark Seed	* 89,-
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	* 89,-
Eco Quest, komplett deutsch	* 82,50
Elvira II, komplett deutsch	* 71,50
Eye of the Beholder, komplett deutsch	* 89,-
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	* 89,-
F 16 Falcon 3.0 Handbuch dt.	* 99,-
Flames of Freedom, Handb. dt.	* 95,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-
Dunship 2000, Handbuch deutsch	* 89,90
Heart of China VGA, kompl. deutsch	* 82,50
Heroes of the 357th, Handbuch dt.	* 79,50
Imperator, komplett deutsch	* 74,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	* 99,-
Kings Quest VRVGA, kpl. deutsch	* 99,-
Larry III, komplett deutsch	* 82,50
Larry V, VGA komplett deutsch	* 82,50
Lemmings, Handbuch deutsch	* 64,-
Lemmings Datadisk (100 Level)	* 61,50
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 89,-
Links Courses. Firest., Bountif./Bay Hill/ Pinehurst/st-u. Barton Creek, je	* 44,-
Lost in L.A.; Lee Marley, kpl. dt.	* 79,50
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-
MAD - TV, komplett deutsch	* 69,-
Monkey Island, VGA komplett	* 89,-
Monkey Island II, VGA komplett	* 89,-
Patton strikes back	* 89,-
Police Quest III, VGA kompl. dt.	* 82,50
Powermonger, Handbuch deutsch	* 79,50
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50
Rise of the Dragon, komplett deutsch	* 82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für Ms	22,50
P 38/P 80/He-162 für SWOTL je	* 33,90
Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
Sim Earth, komplett deutsch	* 95,-
SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Space Quest IV VGA komplett deutsch	* 82,50
Space Shuttle, komplett deutsch	* 119,-
Starfreik	* 79,50
Their Finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Ultima VII, Anleitung deutsch	*89,-
Ultima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.	* 89,-
Wing Commander II, kompl. deutsch	* 89,-
Wing II Operation Dra.	* 49,-
Wing C1 De Luxe Edition	* 99,-
Winter Challenge, Anltg. dt.	* 79,99
Wizardry 7 engl. Version	* 112,50
Eliminator/Game-Card (7 Joysticks)	99,-
Gravis-Joystick, schwarz	81,95
AdLib-Soundkarte "Gold"	* 129,-
AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	475,-
Soundblaster 2 Handb. deutsch	* 279,-
Soundblaster pro Handb. deutsch	495,-
CD-ROM Wing Comm. f. m. Miss. I u. II	135,-
CD-ROM Lemmings	99,-
CD-ROM Kings Quest V	99,-
CD-ROM Larry V	99,-
CD-ROM Rob.-Tyc. u. M 1 Tk. je	99,-
Weitere CD - Titel auf Anfrage	a. A.

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELEHLEISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

— Zum Angriff sollte man auf jeden Fall Panzer benutzen; sie haben eine kürzere Produktionszeit als Raumschiffe und verbrauchen weniger Treibstoff.
— Zur Produktion der Panzer ist ein Waffenlabor für mindestens 10 Panzerfabriken ausreichend. Außerdem müssen noch Minen vorhanden sein (eine Mine ist ausreichend für 2 Panzerfabriken). Beim Bau von Panzerfabriken ist zu beachten, daß genügend Stellplätze für die produzierten Panzer vorhanden sind und sich die Fabrik in der Nähe der feindlichen Stadt befindet, da sonst die Panzer in der Stadt hängenbleiben.
— Auf einen Angriff sollte man so lange verzichten, bis man ca. 30-40 Panzer produziert hat. Dann sollten die Panzer sich an einem Ort in der Nähe der gegnerischen Stadt sammeln und in einer zusammenhängenden Kette angreifen. Falls Gebirge oder ähnliches einen zusammenhängenden Angriff verhindern, müssen die Panzer per Hand mit Hilfe von Sammlungspunkten durch die Engstelle gelotst werden.
— Die Angriffe müssen so lange fortgesetzt werden, bis die Spionageabteilung meldet, daß von der gegnerischen Stadt keine Gefahr mehr droht. Die LQ erhöht sich dadurch um ca. 30 Prozentpunkte.
— Von nun ab sollte das Hauptaugenmerk dem Erreichen einer möglicht hohen LQ gelten. Dabei ist so vorzugehen: Die Steuerrate auf 0 setzen (Einnahmen lassen sich durch den Verkauf von Überschüssen erzielen), Sportstadien errichten, jeden Monat eine Veranstaltung ansetzen und Krankenhäuser bauen.
— Das Erreichen des Spielziels, 80-90 Prozent LQ und damit Utopia, dürfte nun kein Problem mehr sein.

Mad TV (MS-DOS)

Geldprobleme? Ab heute nicht mehr, dank T. und D. Liebscher aus Wiesau.

Geht einfach zur Raumvermietung und verscherbelt Euer Studio. Nun mietet Ihr es wieder an. Das hat zur Folge, daß sich die Miete zuerst erhöht und Ihr bei mehrmaliger Wiederholung tief in die Miesen geratet. Nach ein paar Wiederholungen werden Euch allerdings 200000000 $ gutgeschrieben. Ihr solltet Euch zwischendurch aber mehrmals den Raumvermieter ansehen, sonst hängt sich das Spiel auf.

Haltet Ihr Euch nicht in einem Raum auf und drückt die Taste "J", dürft Ihr Euch an einem Gag der Programmierer erfreuen.

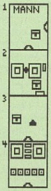
Starbyte Super Soccer (MS-DOS)

Michael Fritz aus Fuschel am See hat einen Tip für alle Manager parat. Sind Spieler gesperrt oder verletzt, hat man oft Probleme, eine optimale Mannschaft zu stellen. (Oder es sind weniger als 11 Mann einsatzfähig.) Dem kann Abhilfe geschaffen werden: Ist ein Spieler verletzt bzw. gesperrt, so versucht man einfach den Vertrag zu verlängern. Bei einer Ablehnung wird dieser Spieler "geheilt" und kann eingesetzt werden.

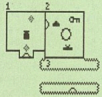
Heimdall

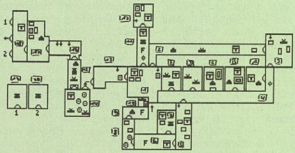
Karten und Erklärungen zu neun Inseln der Welt Midgard aus dem Wikingerspektakel *Heimdall* schickt uns Andreas Krebs aus Bruchköbel. Möge Odin mit Euch sein und Euch an seine Tafel einladen.

1. INSEL

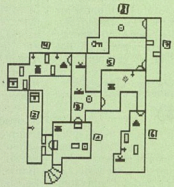


2. INSEL

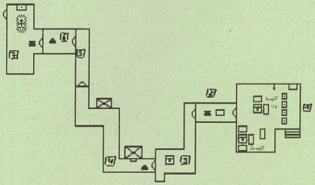


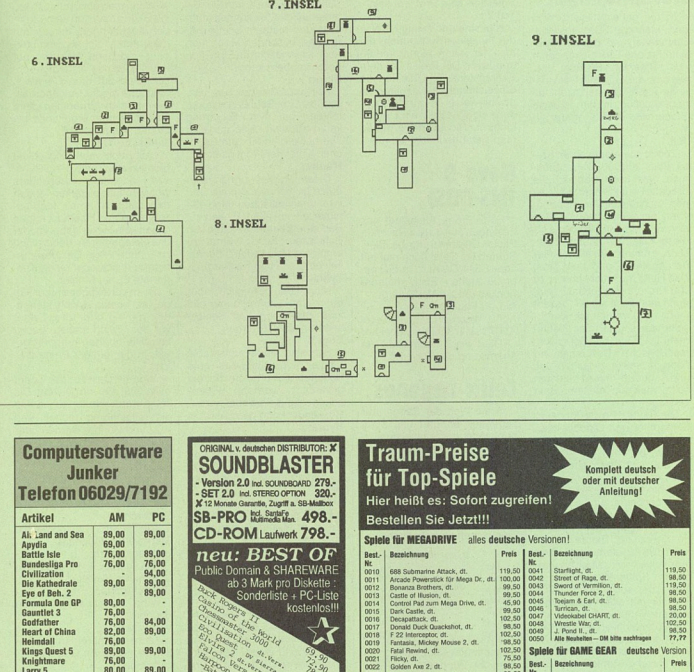


4. INSEL



5. INSEL





Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Ak. Land and Sea	89,00	89,00
Apydia	69,00	-
Battle Isle	76,00	89,00
Bundesliga Pro	76,00	76,00
Civilization	-	94,00
Die Kathedrale	89,00	89,00
Eye of Beh. 2	-	89,00
Formula One GP	80,00	-
Gauntlet 3	76,00	-
Godfather	76,00	84,00
Heart of China	82,00	89,00
Heimdall	76,00	-
Kings Quest 5	89,00	99,00
Knightmare	76,00	-
Larry 5	80,00	89,00
Lemmings Data	64,00	69,00
Lotus 2	64,00	-
Mega Lo Mania	76,00	-
Monkey Island 2	a. A.	89,00
Paperboy 2	-	64,00
Police Quest 3	-	89,00
Red Baron	89,00	89,00
Robocop 3	76,00	-
Soul Crystal	69,00	76,00
Space Quest 4	-	89,00
Strip Poker 2	76,00	82,00
Terminator II	69,00	80,00
Willy Beamish	80,00	89,00
Wolfchild	64,00	-
WWF Wrestling	64,00	76,00

Lösungen: DM 29,90

Game-Boy, Mega-Drive und andere Systeme auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,90, VK 4,00

Kiliansträße 9
8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
SOUNDBLASTER
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-
X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox.
SB-PRO incl. SoniDiCe Multimedia Max. 498.-
CD-ROM Laufwerk 798.-

neu: BEST OF
Public Domain & SHAREWARE
ab 3 Mark pro Diskette :
Sonderliste + PC-Liste kostenlos!!!

Back Roads of the World
Chemistry 3000
Civilization 3000
Elvira 2 div. versv.
Elvira 3 div. versv.
Flashback 1,2 div.
Hitchhiker 1,2,3
Hyperspeed
Indy Jones Trail. je 89,90
Lazer Games je 89,90
Mega Games je 89,90
Night & Magic je 89,90
Nomad Games je 89,90
Nomad Island 2 div. 89,90
Secret Weapons-Luftw. 89,90
Secret Weapons-Luftw. 89,90
Silent Service, F38/F40 je 89,90
Sim Ant div. versv. 89,90
Sim City je 89,90
Star Trek div. versv. 89,90
Star Wars div. versv. 89,90
Wing Commander II 89,90

Okay Soft
Am Graben 2 • W-8471 WEIDING
09974-1279 Fax-1294
hotline-new's
-8405

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Spiele für MEGADRIVE alles deutsche Versionen!

Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis
0010	688 Submarine Attack, dt.	119,50
0011	Arcade Powerstick für Mega Dr., dt.	100,00
0012	Bonanza Brothers, dt.	99,50
0013	Castle of Illusion, dt.	99,50
0014	Control Pad zum Mega Drive, dt.	45,90
0015	Dark Castle, dt.	99,50
0016	Decapattack, dt.	102,50
0017	Donald Duck Quackshot, dt.	98,50
0018	F 22 Interceptor, dt.	102,50
0019	Fantasia, Mickey Mouse 2, dt.	98,50
0020	Fatal Rewind, dt.	102,50
0021	Flicky, dt.	75,50
0022	Golden Axe 2, dt.	98,50
0023	Hardball, dt.	98,50
0024	Ishido, dt.	98,50
0025	Jewel Master, dt.	98,50
0026	Ktax, dt.	98,50
0027	Mike Ditka Power Football, dt.	92,50
0028	Moonwalker, Michael Jackson's, dt.	92,50
0029	NHL Icehockey, dt.	98,50
0030	Omiswatt, dt.	98,50
0031	PGA Golf, dt.	98,50
0032	Phantasy Star 3, dt.	119,50
0033	Pheleks, dt.	98,50
0034	Road Rash, dt.	98,50
0035	Shadow Dancer, dt.	98,50
0036	Shadow of the Beast, dt.	109,50
0037	Shining in the Darkness, dt.	119,50
0038	Sonic the Hedgehog, dt.	98,50
0039	Spider Man, dt.	98,50
0040	Star Control, dt.	102,50

Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis
0041	Starflight, dt.	119,50
0042	Street of Rage, dt.	98,50
0043	Sword of Vermilion, dt.	119,50
0044	Thunder Force 2, dt.	98,50
0045	Toejam & Earl, dt.	98,50
0046	Turrican, dt.	98,50
0047	Videoakbel CHART, dt.	20,00
0048	Wrestle War, dt.	102,50
0049	J. Pond II ., dt.	98,50
0050	**Alle Neuheiten – DM bitte nachfragen**	**??,??**

Spiele für GAME GEAR deutsche Version

Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis
0020	Dragon Crystal, dt.	59,90
0021	Factory Panic, dt.	59,50
0022	G. Loc, dt.	59,50
0023	Halley Wars, dt.	66,50
0024	Mickey Mouse, dt.	66,50
0025	Ninja Gaiden, dt.	66,50
0026	Out Run, dt.	66,50
0027	Pengo, dt.	48,50
0028	Pyschic World, dt.	48,50
0029	Shinobi, dt.	66,50
0030	Sonic, dt.	68,50
0031	Space Harrier, dt.	59,50
0032	Super Monaco Grand Prix, dt.	59,50
0033	Wonder Boy, dt.	48,50
0034	Wooday Pop, dt.	48,50
0035	Donald Duck, dt.	66,50
0036	**Alle Neuheiten – DM bitte nachfragen**	**??,??**

SEGA

MEGA Drive incl. Sonic, dt. **369,00** Game Gear Grundgerät incl. Spiel, dt. **279,00**

Alle Spiele am Lager. Wir liefern im Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/VG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 34**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Steigenberger Hotelmanager

In die geheimnisvolle Welt der Manager, Betriebswirte, Buchhalter und Erbsenzähler entführt uns Dirk Schönbohm aus Kupferzell: Er zeigt uns, wie man das schnelle Geld machen kann. Danach steht einem Ausflug in die nächste Steueroase nichts mehr im Weg.

Teil 1:

Zuerst sollte man einen Kredit über 200000 DM aufnehmen. Jetzt kauft man sich die billigste Pension und stellt einen Koch und ein Zimmermädchen ein. Jetzt besorgt man sich vom Makler alle Extras für diese Kategorie. Beim Hotelservice nimmt man alles, außer der Apotheke und dem Arzt. Das Hotel muß nicht immer zu 100 Prozent ausgebucht sein, denn man kann mit 93 Prozent mehr Geld verdienen. Darauf sollte man seine Preise abstimmen. Das Geschäft floriert immer zwischen Dezember und Februar, sowie zwischen Juli und August. In diesen Monaten sollte man am meisten Geld verlangen.

Die Flaute ist in den Monaten September und Oktober. Man sollte immer so viel Geld verdienen, bis man ca. 200 bis 500000 DM über dem Kaufpreis eines Hotels der nächsthöheren Kategorie liegt, denn man bekommt für sein altes Hotel noch so viel Geld, daß man sich in der neuen Kategorie davon die Extras leisten kann. Die Ausstattung der Zimmer sollte man selber ausprobieren. Spätestens ab der 4. Kategorie sollte man eine Zimmer mit allem ausstatten, was zur Verfügung steht.

Es lohnt sich nicht, einen Detektiv einzustellen, er kostet im Endeffekt mehr als wenn einmal etwas gestohlen wird. Bei den Versicherungen reicht die gegen Feuer und Wasser. Wenn man sich an diese Tips hält, dürfte das Erreichen des Spielziels kein Problem sein.

Teil 2 :

Hier sind noch einige Preise der einzelnen Kategorien, die man für jeden Monat verlangen kann. Die Preise vor dem Schrägstrich sind die für die Einzelzimmer, die dahinter logischerweise die für die Doppelzimmer. Dies sind allerdings nur Richtwerte, an denen man sich orientieren kann.

Kategorie 1:

Jan :	70/90	Juli: 70/90
Feb :	70/90	Aug : 70/90
März:	60/75	Sept: 50/70
April:	60/75	Okt : 50/70
Mai :	60/80	Nov : 55/75
Juni:	60/80	Dez : 70/90

Kategorie 2:

Jan :	80/100	Juli: 80/100
Feb :	80/100	Aug : 80/100
März:	60/80	Sept: 55/75
April:	60/80	Okt : 55/75
Mai :	60/80	Nov : 55/75
Juni:	55/75	Dez : 80/100

Kategorie 3:

Jan :	100/120	Juli: 100/120
Feb :	100/120	Aug : 100/125
März:	75/105	Sept: 75/105
April:	75/105	Okt : 75/105
Mai :	80/105	Nov : 80/105
Juni:	75/105	Dez : 100/120

Kategorie 4:

Jan :	115/150	Juli: 115/150
Feb :	115/150	Aug : 115/150
März:	115/150	Sept: 105/140
April:	115/150	Okt : 105/140
Mai :	115/150	Nov : 110/140
Juni:	115/150	Dez : 115/150

Kategorie 5:

Jan :	125/170	Juli: 125/170
Feb :	125/170	Aug : 125/170
März:	115/150	Sept: 110/140
April:	115/150	Okt : 110/140
Mai :	115/150	Nov : 115/150
Juni:	115/150	Dez : 125/170

Nova 9 (MS-DOS)

Dank Frank Altenstadt aus Esslingen steht allen Raven-II-Piloten Erleichterung ins Haus. Startet das Spiel doch mal mit "nova SANDMAN". In diesem Mode stehen Euch mehrere Funktionen zur Verfügung:

ALT 1 : Pause
ALT 2 : Wechsel in andere Level
ALT 7 : Stellt Schilde wieder her
CTRL 1 bis 7: Verbessert die Ausrüstung des Raven II.

Celtic Legends

In die Welt der Sagen und Legenden entführt uns Sven Kuhlmann aus Schweinfurt.

Hier zunächst die Erfahrungsstufen für die Truppen von Eskel. Die Gegner sind genausogut. Die Zahlen stellen dar, wieviele Erfahrungspunkte man sammeln muß, um einen Punkt in der jeweiligen Eigenschaft zu bekommen:

	Magie	Stärke	Geschick
Soldat:	—	¼	½
Ritter:	—	1	2
Magier:	1	—	1
Zyklop:	—	3	3
Engel:	2	4	4
Hydra:	—	4	4
Erzengel:	3	20	20

Hier noch eine Beschreibung der Truppen:

Soldat: Soldaten sollten beschützt werden, damit sie an Erfahrung sammeln. Dann können sie zur Bewachung in Schlösser gestellt werden. Erfahrene Soldaten können unter Orks und Magiern kräftig aufräumen, besonders wenn man noch keine stärkeren Einheiten herbeizaubern kann.

Ritter:

Nur am Anfang zum Beschützen der Soldaten zu empfehlen, da sich Erfahrung kaum auswirkt. Also nur zum "Verpulvern" oder zum Bewachen hinter der Front geeignet.

Magier:

Diese Magier eignen sich durch ihr hohes Geschick und ihre phantastischen Magiefähigkeiten zu allen Einsätzen. Besonders zum Bewachen von Schlössern an der Front zu empfehlen (sie sollten aber die Teleportation beherrschen).

Zyklop:

Nicht sehr beweglich, aber durch ihre Stärke können sie zum Bewachen von Schlössern eingesetzt werden.

Engel:

Sie sind leider miserable Magier aber halbwegs gute Kämpfer. Sprüche, die indirekt gezaubert werden, beherrschen sie gut, sind aber nur zur Rückendeckung geeignet.

Hydra:

Ihr Feueratem läßt selbst die härtesten Gegner nicht kalt. Sie sind schnell und tödlich, eine hervorragende Angriffseinheit.

Erzengel:

Ein Erzengel ist nur den Drachen im Kampf unterlegen, aber wenn die Gegner ohne Magier sind, mögen ihnen die Götter gnädig sein! Der einzige Schwachpunkt des Erzengels ist seine Geschwindigkeit.

Strategische Tips:

— Ein Schloß, das massiv angegriffen wird, sollte mindestens von einem Magier der Stufe 10 und einer Hydra verteidigt werden. Dann ist es uninnehmbar.

— Angriffstruppen für Schlösser sollten mindestens aus 4 Hydren bestehen. Beim Angriff muß man sie so postieren, daß jedes Feld außerhalb des Schlosses im nächsten Zug erreicht werden kann. Dadurch wird verhindert, daß sich Magiebegabte aus dem Gefahrenbereich teleportieren.

— Man sollte Eskel immer in einem Schloß lassen, denn wenn er sonst von einer stärkeren Truppe angegriffen wird, ist es um ihn geschehen.

— Der Feind verpulvert seine Truppen meist an dem Schloß oder Cromlech, das SOGROM am nächsten liegt. Dadurch kann man Erfahrung sammeln und im Hintergrund seine Truppen zusammenstellen.

— Wenn man ein Cromlech besitzt, kann man dort seine Truppen hochbringen, denn wenn man einen Schritt heruntergeht und dann irgendwo auf den taktischen Schirm wechselt, sind auf dem Cromlech meistens wieder Eingeborene, die man sich vornehmen kann. Das kann man pro Runde bis zu drei Mal machen!

Taktische Tips:

Laßt Euch nach Möglichkeit niemals außerhalb des Schlosses angreifen, besonders wenn Ihr einen starken Magier dabeihabt. Wenn es doch geschieht, könnt Ihr Glück haben (wenn kein Hexer dabei ist, der das Teleportieren beherrscht) oder auch Pech: Der Hexer teleportiert sich oder einen Krieger auf Euren Magier...

— Beim Verteidigen immer Hügel (am besten einzeln stehende), die ein oder zwei Felder vor dem Feind stehen, besetzen. Die übrigen Kämpfer genau in die mittlere Reihe stellen.

— Wer die Gesetze der Götter mißachtet, der sei gewarnt: Die Toten werden auferstehen und die Mißachtung rächen und Blitz und Donner werden über Euch hereinbrechen.

Zaubersprüche:

Feuerball:

Richtet einen sofortigen Schaden an, der mit der Stufe des Zaubers steigt.

Schwäche:

Wie Feuerball, nur gegen die Stärke eines Gegners.

Ungeschicklichkeit:

Wie Feuerball, nur gegen die Geschicklichkeit.

Unerfahrenheit:

Wirkt man besten gegen Zauberer.

Vergessen:

Kaum zu empfehlen (nur gegen menschliche Gegner.

Lähmung:

Guter Spruch, wenn man ihn sich leisten kann.

Indirekte Sprüche:

Krankheit:

Guter Spruch gegen starke Gegner.

Ansteckend krank:

Nicht zu empfehlen — man wird selbst mehr betroffen als der Feind.

Unsichtbarkeit:

In Verbindung mit Krankheit ist dieser Spruch nützlich.

Heilmittel:

Der nützlichste Spruch überhaupt. Es stimmt nicht, wie das Handbuch sagt, daß die Steigerung der Energie nur einen Kampf anhält — sie ist unbegrenzt!

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—
Adlib Musik-Karte /dt • 129,— • (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • 84,95 • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80
Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 • (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt • 298,— • (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V.mö	99,00	—
Abandoned Places /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,00	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V.mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt *	74,95	V.mö	V.mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V.mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,00	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Darklands /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Dark Seed	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V.mö	—
Epic /dt	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V.mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3,0	—	99,00	—	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Goblins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	V.mö	74,95	—
Hook /dt	64,95	V.mö	64,95	V.mö
Hotelmanager /dt	54,95	V.mö	—	V.mö
Indy Heat /dt	59,95	—	59,95	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	79,95	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) a	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Might & Magic 3 /dt	*79,95	84,95	—	—
Oix /dt	59,95	—	V.mö	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	V.mö	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	*39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Robocop 3 /dt	59,95	V.mö	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	89,95	V.mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-80	—	29,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt *	89,95	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	*79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	V.mö	—	—
Ultima Underworld	—	V.mö	—	—
Uncharted Waters	V.mö	V.mö	V.mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V.mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V.mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V.mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

V.mö = Vorbestellung möglich

Amberstar /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Apidya /dt	**65,—**	Amiga
Conquestador /dt	**75,—**	Amiga
Elvira 2 /dt	**79,—**	Amiga
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Populous 2 /dt	**70,—**	Amiga & Atari ST
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	IBM-PC
Special Forces /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	**79,—**	IBM-PC
Ultima 6 /dt	**73,—**	Amiga

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt

Blutsauger: Wirkungsvoll, aber teuer. Wirkt nicht bei Skeletten und Dämonen.
Göttlicher Zorn:
Nur wenn man genug Magie hat zu empfehlen.
Blitz:
Kaum zu verwenden, da zwei oder drei Feuerbälle dasselbe Ergebnis bringen.
Tödliches Feuer:
Schöner Effekt, aber nur für Verschwender.

Formula I Grand Prix

Noch nie war eine Rennsimulation so realistisch wie *Formula I Grand Prix*. Peter Meyer aus Waiblingen schickt uns seine Ratschläge, die er in harten Rennen überall auf der Welt erfahren hat.

Hier ein paar allgemeine Fahrtips:

— Es ist sehr wichtig, daß man sein Fahrzeug für jede Strecke individuell einstellt. Macht Euch also bei einer Weltmeisterschaft die Mühe, im Practice die Einstellungen anzupassen. Manchmal kann man für die Qualifikation wegen der weicheren Reifen sogar mit etwas weniger Spoiler fahren, man sollte aber bedenken, daß die Rennreifen härter sind. Im Practice kurz vor dem Rennen solltet Ihr nur noch mal alle Einstellungen überprüfen und keine großen Änderungen vornehmen.

— Ein Wort zu den Reifen: Wenn Ihr nur kurze Rennen fahrt (bis ca. 20 Runden), dann solltet Ihr immer mit den weichsten Reifen antreten, da diese die beste Bodenhaftung haben. Erst bei längeren Distanzen sollte man etwas langlebigere Reifen wählen. Außerdem solltet Ihr in der ersten Runde kein allzugroßes Risiko eingehen, da die Reifen eine Weile brauchen, um ihre beste Griffigkeit zu erreichen.

— Schlüsselstellen sind eigentlich immer die Kurven, die auf eine lange Gerade führen. Fahrt diese Kurven sauber an, denn wenn Ihr gut aus der Kurve heraus beschleunigt, habt Ihr gute Chancen, auf der nachfolgenden Geraden innen an den Konkurrenten vorbeizuziehen.

— Fahrt defensiv! Laßt Euch vor allem am Start und auf Stadtkursen nicht zu unnötigen Rangeleien verführen, sie kosten nur unnötig Zeit oder beschädigen den Wagen so erheblich, daß ein Boxenstopp nötig ist. Wartet auf den richtigen Zeitpunkt zum Überholen. Wenn Ihr zwei, drei Runden gefahren seid, könnt Ihr besser erkennen, an welchen Stellen es genug Platz zum Überholen gibt.

— Bei nassem Wetter sollte man beide Spoiler immer um ca. 5 Grad steiler stellen, um genügend Anpreßdruck in den Kurven zu haben. Regenreifen sind dann natürlich unerläßlich. Fahrt die Kurven bei Regen nicht so eng an, sondern haltet Euch mehr in der Mitte!

Und nun noch ein paar Hinweise zu den einzelnen Strecken:

1. Phoenix:

In diesem Stadtkurs ist ein guter Qualifikationsplatz sehr wichtig. Es gibt sehr wenig Überholmöglichkeiten. Eine Schlüsselstelle ist sicher die 180-Grad-Kehre auf halber Strecke, die sauber angefahren werden muß, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit auf die Gerade zu kommen. Aufgrund der kurvigen engen Strecke sollte man die Gänge eng einstellen und mit relativ viel Spoiler fahren. Die Ein- und Ausfahrt zu den Boxen ist hier unproblematisch.

2. Interlagos:

Diese Strecke sollte man mit wenig Spoiler und recht langen Gängen fahren. Sehr wichtig ist die Kurve 4, die in eine sehr schnelle langgezogene Linkskurve mündet, so daß man am Ende der Zielgeraden auf bis zu 330 kmh schnell wird. Hier gibt es ausreichend Möglichkeiten zum Überholen, so daß ein guter Startplatz nicht so wichtig ist. Man sollte aber nicht zu schnell aus den Boxen herausfahren.

3. Imola:

Eine relativ schnelle Strecke. Man fährt mit relativ wenig Spoiler und mit hohem 5. oder 6. Gang, um auf hohe Geschwindigkeiten auf den langen Geraden und in den schnellen Kurven zu kommen. Nur in der Schikane "Aqua Minerale" muß man in den 1.-Gang zurückschalten. Denkt aber immer an die schlechte Bremswirkung mit wenig Spoiler!

4. Monaco:

Ein sehr enger und kurviger Stadtkurs mit nur einer guten Überholmöglichkeit im Tunnel. Gebt also in der Qualifikation alles! Die Gänge können recht niedrig eingestellt werden, da es fast keine Möglichkeit gibt, den 6. Gang voll auszufahren. Wichtig: Laßt Euch am Start auf keine Rangeleien ein, da es in der 1. Kurve unheimlich eng zugeht! Mit den Boxen verhält es sich genau wie mit der Strecke: eng und kurvig.

5. Montreal:

Sehr schneller Kurs mit eigentlich nur einer schweren 1. Gang-Kurve nach einer langen Geraden und einer schnellen Schikane, die sauber im 5. Gang gefahren werden sollte. Es wird mit sehr wenig Spoiler und langen Gängen gefahren, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit zu kommen. Ihr habt hier ausreichend Möglichkeiten, den Gegner zu überholen, laßt Euch also Zeit! Hier gibt es auch endlich eine Boxenzufahrt, die richtig zum Reifenwechsel einlädt!

6. Mexico City: Wenn Ihr die Kurven im mittleren Teil der Strecke gut im Griff habt, braucht Ihr nur sehr wenig Anpreßdruck durch den Spoiler. Auch sonst ist die Strecke sehr schnell, obwohl hier, auch aufgrund der hohen Gänge, sehr viel geschaltet werden muß. Einzig die Boxeneinfahrt zwingt zum scharfen Abbremsen.

7. Magny-Cours:

Zwei kürzere und eine lange Gerade zwingen hier zu recht wenig Spoilereinsatz. Sonst ist die Strecke sehr abwechslungsreich, es ist eigentlich alles geboten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, nach langen Geraden durch spätes Abbremsen in den Kurven zu überholen. Bei der langsamen Boxeneinfahrt kann man durch häufiges Reifenwechseln recht viel Zeit verlieren.

8. Silverstone:

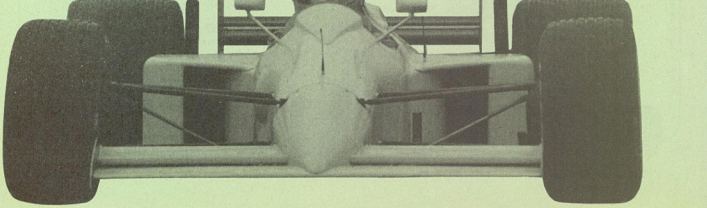
Eine Strecke, die, obwohl man in den langsamen Kurven viel Platz hat und dadurch einige Ausrutscher verziehen werden können, mit etwas mehr Spoiler gefahren wird, um die Ideallinie besser halten zu können. Trotzdem habt Ihr hier Platz genug zum Überholen. Auch hier wurde allerdings eine Schikane in die Boxeneinfahrt eingebaut, damit die Piloten nicht mit einer zu hohen Geschwindigkeit zum Reifenwechsel kommen.

9. Hockenheim:

Der Kurs, der mit dem geringsten Spoiler gefahren wird. Er besteht eigentlich nur aus zwei schwierigen und einer recht leichten Schikane, die aber alle unheimlich genau gefahren werden müssen. Ansonsten verliert man zu viel Geschwindigkeit für die anschließenden Geraden. Man stellt die Gänge sehr hoch ein, um auf den Geraden auf über 320 km/h zu beschleunigen. Eine freundliche Boxengasse erleichtert den Reifenwechsel bei langen Rennen.

10. Hungaroring:

Auf diesem schweren Kurs benötigt Ihr viel Anpreßdruck in den Kurven und kurze Gänge, um schnell aus den Kurven zu beschleunigen. Meiner Meinung nach eine der schwersten Strecken, sehr langsam.



Habt Geduld bei Euren Überholmanövern.

11. Spa-Franchorchamps:
Mal wieder ein abwechslungsreicher und interessanter Kurs. Wenig Spoiler und lange Gänge verhelfen Ihnen zu hohen Endgeschwindigkeiten auf den Geraden. Spa ist die längste Strecke im Grand-Prix-Zirkus. Allerdings müßt Ihr in Belgien immer mit schlechtem Wetter rechnen und entsprechend darauf reagieren können.

12. Monza:
Wahrscheinlich der einfachste Kurs unter den 16 Strecken. Mit wenig Spoiler und langen Gängen seid Ihr gut für die langen Geraden gerüstet. Die Kurven sind nicht schwer zu fahren, bis vielleicht auf die "Variante Ascari", die sauber und schnell gefahren werden muß. Außerdem sind die Boxen schnell erreichbar. Schnelle Reifenwechsel lassen sich hier gut üben.

13. Estoril:
So langsam geht es dem Ende der Saison entgegen. Auf diesem Kurs sollte man den Ratschlag aus dem Handbuch befolgen und den Spoiler der Startposition entsprechend anpassen. Die Gänge laßt Ihr am besten wie vorgegeben. Die Kurven sind alle recht gleichmäßig und man kann sie mit etwas Übung schnell durchfahren. Wieder mal eine Schikane in der Boxeneinfahrt, um die Wagen abzubremsen.

14. Barcelona:
Eine gute Kombination aus einer langen Geraden, schnellen Kurven und scharfen Kehren. Eine mittlere Spoilereinstellung hilft beim Kurvenfahren, hemmt aber die Beschleunigung auf der Geraden. Ein hoher 5. und 6. Gang ist auf der Geraden nötig, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

15. Suzuka:
Diese "Acht" sollte trotz ihrer vielen Kurven mit sehr geringem Spoiler gefahren werden. Die Einstellung der Gänge erfordert hier einen Kompromiß aus schnellen niedrigen und langsamen hohen Gängen. Extern schwer ist die "Casio Chicane" nach einer schnellen Linkskurve, an welche sich die Zielgerade anschließt. Wenn Ihr die Schikane gut erwischt, dann bietet sich auf der Zielgeraden eine sehr gute Möglichkeit zum Überholen. Die Strecke insgesamt ist allerdings mal wieder recht lang, hat aber dafür eine einfache Boxengasse.

16. Adelaide: Zum Abschluß noch einmal ein Stadtkurs, der allerdings nicht ganz so anspruchsvoll ist wie Phoenix oder gar Monaco. Ich bevorzuge auf dieser Strecke einen flachen Spoiler, um in den Geraden schnell genug zu sein. Dadurch fahren sich die Kurven entsprechend schwer. Am meisten wirkt sich der Spoiler an den beiden 180-Grad-Kehren aus, da das Bremsen durch die geringe Bodenhaftung viel Gefühl erfordert. Eine ungewöhnliche Boxengasse erschwert schnelle Reifenwechsel.

Sicher erfordert *Formula 1 Grand Prix* sehr viel Übung und viel Gefühl bei der Joystick-Steuerung, um in den höheren Schwierigkeitsstufen zu bestehen. Daraus ergibt sich aber auch eine hohe Langzeitmotivation! Dem Urteil können wir uns nur anschließen. *vw*

Mad TV

Fernsehen leichtgemacht. Marcus A. Ward aus Wiesbaden fühlt sich wohl als Programmager und verrät der Konkurrenz sein Erfolgsrezept.

Da freut man sich auf das neu erworbene Spiel aus dem Hause Rainbow Arts, bekommt es jedoch in einigen Momenten mit der Angst zu tun und möchte am liebsten aufgeben: Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen sowieso schon lange. Die Nachrichtenticker der verschiedenen Nachrichtenagenturen ticken sich schon heiß, der Spielfilm für morgen fehlt noch, die Werbeaufträge sind noch nicht verlängert und eine neue Show muß her. Der Grund für all den Streß ist Betty Botterblom, die heißeste Braut der ganzen Stadt, in deren Seele man sich einschließen muß, denn "man" will ja heiraten. Um die Einschaltquoten für den Boß und die Geschenke für Betty zu bekommen, muß endlich mal richtig viel Kohle ins Haus! Um der totalen Wut und dem schnellen Ausscheiden aus der Fernsehsenderbranche vorzubeugen, versuche ich mich nicht mit einer Lösung, aber mit reichhaltigen Power-Tips:

Am ersten Tag ist die beste Vorgehensweise folgendermaßen:

1. die Nachrichtensendungen zusammenstellen, evtl. weitere Nachrichtenagenturen beschäftigen (bringt mehr Aktualität und Einschaltquoten);

2. den Sendeablauf "ordnen", d.h. Kultur später am Abend senden, sonstige Serien früher, evtl. noch in der Filmabteilung noch einen neuen Spielfilm kaufen;

3. Werbeaufträge abschließen und der wahrscheinlichen Einschaltquote zuordnen (Kultur hat weniger EQ als Spielfilme).

Die Aktualität der Nachrichten beeinflußt die Einschaltquote für den nachfolgenden Film. Es ist also von großer Bedeutung, die Nachrichten so oft wie nur möglich zu aktualisieren. Ins Nachrichtenzen-

Film:	Sendezeit
Angel Heart	20 Uhr
Batman	20 Uhr
Beverly Hills Cop	20 Uhr
Blues Brothers	20 Uhr
Dick Tracy	19 Uhr
Die Farbe Lila	20 Uhr
Die Pirsten der K9	19 Uhr
Die Suche n.d.g. Kind	20 Uhr
E.T.-Der Außerirdische	20 Uhr
Gandhi	19 Uhr
Ghostbusters II	20 Uhr
Hudson Hawk	20 Uhr
Indy u.d. letzte Kreuzzug	20 Uhr
Jäger des verl. Schatzes	20 Uhr
J.Bond: Lizenz zum Töten	19 Uhr
Jenseits von Afrika	19 Uhr
Kopfüber in die Nacht	22 Uhr
9 1/2 Wochen	21 Uhr
Pretty Woman	20 Uhr
Rambo	21 Uhr
Ryo Tadie	21 Uhr
Rain Man	20 Uhr
Running Man	21 Uhr
Sex, Lügen und Video	21 Uhr
Terminator	21 Uhr
Toughguys	22 Uhr
Von Winde verweht	19 Uhr
2001-Odysee im Weltraum	20 Uhr
A	
Alf	18 Uhr
Alien	21 Uhr
Alien Nation	18 Uhr
Angel Heart	19 Uhr
Arachnophobia	20 Uhr
Auch ein Sheriff..	20 Uhr
B	
Barfly	20 Uhr
Bayewatch	18 Uhr
Ben Hur	19 Uhr
B	
Blade Runner	21 Uhr
Blue Velvet	19 Uhr
Bird	20 Uhr
Birdy	20 Uhr
Bonny und Clyde	20 Uhr
Brazil	19 Uhr
Bring on the Night	19 Uhr
C	
Casablanca	21 Uhr
Chronik eines angek.Todes	19 Uhr
Citizen Kane	18 Uhr
Cyrano von Bergerac	20 Uhr
D	
Daktari	18 Uhr
Der Star	20 Uhr
Das alte Neapel	23 Uhr
Das Dritte Reich	18 Uhr
Das Fenster zum Hof	18 Uhr
Das Leben des Brian	20 Uhr
Das Rußland-Haus	19 Uhr
Demoskopische Entrophie..	0 Uhr
Denn Sie wissen nicht...	19 Uhr
Der dreidimens. Mensch	0 Uhr
Der dritte Mann	19 Uhr
Der einzige Zeuge	19 Uhr
Der Ruf der Spinnenfrau	20 Uhr
Der letzte Kaiser	20 Uhr
Der mit den Wolf tanzt	20 Uhr
Der Name der Rose	20 Uhr
Der Pate	21 Uhr
Der Syzilianer	19 Uhr
Der weiße Hai	21 Uhr
Die Brücke am Kwai	19 Uhr
Die Ehre der Prizis	19 Uhr
Die Farbe des Geldes	20 Uhr
Die Gewaltigen	20 Uhr
Die glorreichen Sieben	20 Uhr
Die Götterwelt von Bali	0 Uhr
Die nackte Kanone 2 1/2	20 Uhr
Die Schwarzwaldklinik	18 Uhr
Die Vögel	18 Uhr
Djangos Rückkehr	18 Uhr
Doktor Schiwago	19 Uhr
Dressed to Kill	23 Uhr
Driver	20 Uhr
E	
Easy Rider	19 Uhr
Ein Colt für alle Fälle	18 Uhr
Eine verhängnisv. Affäre	20 Uhr
Ein Mann für gewisse St.	21 Uhr
Einsam in Manhatten	18 Uhr
Emanuelle 6	21 Uhr
Es war einmal in Amerika	19 Uhr
Etnik-Im Wandel	23 Uhr
Falsches Spiel mit Roger	20 Uhr
Festival der Mauswanderer	19 Uhr
Ferris macht blau	20 Uhr
Flashdance	20 Uhr
Flatliners	21 Uhr
Flipper	18 Uhr
Flucht von Alcatraz	19 Uhr
Frantic	19 Uhr
Friedhof der Kuscheltiere	21 Uhr
Frühstück bei Tiffany	21 Uhr
Full Metal Jacket	19 Uhr
G	
Good Morning, Vietnam	20 Uhr
Good Morning, Babylon	20 Uhr
Gorky Park	18 Uhr
H	
Hair	18 Uhr
Hanna und ihre Schwester	21 Uhr
Heat	21 Uhr
Highlander	21 Uhr
Highnoon	19 Uhr
Hope and Glory	22 Uhr
Hotel	19 Uhr
I	
Im Reich der wilden Tiere	19 Uhr
Indy Jones und der Tempel	20 Uhr
J	
J.Bond:Sag niemals nie	20 Uhr
J.Bond:Goldfinger	20 Uhr
K	
Kampfstern Galactica	20 Uhr
Karate Kid	20 Uhr
Kultur Heute	0 Uhr
L	
La Strada	19 Uhr
M	
Mad Max II	20 Uhr
Magnum	18 Uhr
Maler unserer Zeit	18 Uhr
Manhatten	20 Uhr
M.A.S.H.	23 Uhr
Mein wunderb. Waschsalon	19 Uhr
Meuterei auf der Bounty	19 Uhr
Miss Daisys Chauffeur	20 Uhr
N	
Nachrichtenfieber	20 Uhr
Nuts- Durchgedreht	23 Uhr
O	
Öl und Islam	19 Uhr
Ostblock im Wandel	23 Uhr
P	
Paris-Texas	19 Uhr
Peggy Sue hat geheiratet	20 Uhr
Platoon	21 Uhr
Platoon	21 Uhr
Prince-Sign O' the Times	19 Uhr
Problem: Müllwirtschaft	0 Uhr
Q	
Quatermain	20 Uhr
R	
Rambo III	21 Uhr
Robin Hood-König d. Diebe	20 Uhr
Robocop II	21 Uhr
Rocky Horror Picture Show	19 Uhr
Rosemarie's Baby	21 Uhr
Running Man	
S	
Saddam Hussein-Biographie	20 Uhr
She's gotta have it	21 Uhr
Spiel mir das Lied v. Tod	20 Uhr
Spur der Steine	20 Uhr
Star Trek TV-Serie	18 Uhr
Star Trek Next Generation	18 Uhr
Star Trek II-Zorn d. Kahn	20 Uhr
Star Wars	19 Uhr
Star Wars II-Das Imperium	19 Uhr
Star Wars III-Rückkehr	19 Uhr
Stirb langsam	20 Uhr
Supermann	20 Uhr
Suspect	20 Uhr
T	
Tage des Donners	21 Uhr
Tanz der Vampire	18 Uhr
Taxi Driver	21 Uhr
Tarzan-Abenteuer Erde	18 Uhr
The Doors	19 Uhr
The Purple Rose Of Cairo	20 Uhr
The Shining	21 Uhr
The Untouchables	19 Uhr
Time Bandits	19 Uhr
Top Gun	22 Uhr
Tucker	19 Uhr
U	
Unternehmen Patticoat	20 Uhr
W	
Wasser-Der Film	20 Uhr
Wenn der Postmann 2x kl.	21 Uhr
Westworld	19 Uhr
Wohnen am Atomkraftwerk	23 Uhr
Z	
Zeit des Erwachens	21 Uhr
Zurück in die Zukunft	20 Uhr

trum sollte man immer erst nach halb (17.30/18.30/19.30...) reinschauen, denn es kann passieren, daß die neuen Nachrichten erst dann durch den Fernschreiber eintreffen.

Geld bekommt man in erster Linie aus den Prämien der Werbespots. Werbespots bekommt man in der Werbeagentur, wobei man sich und seinem Sender nur solche zumutensollte, die auch erfüllt werden können. Das heißt, ein Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern kann nur erfüllt werden, wenn die Einschaltquoten auch mindestens eine Million betragen. Bei all den verschiedenen Werbeaufträgen sollte man doch mal genauer schauen, welche sich am meisten rentieren. Teilt man die Prämie durch die Häufigkeit des Spots, so hat man als Ergebnis die "Wertigkeit" desselben.

Es ist ratsam, immer mehrere Aufträge abzuschließen (z.B. einen Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern, einen mit mindestens 0,5 Millionen und einen mit 0,25 Millionen Zuschauern), denn so hat man mehr Sicherheit und kann die Spots wechseln, wenn die Einschaltquote unter die Mindestvorgabe fällt und man den Werbeauftrag nicht erfüllen kann.

Hat man schon ein wenig mehr Geld, sollte man sich das Drehbuch zu der Show "Im Trend" in der Buchagentur kaufen, um Aufschluß darüber zu bekommen, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum hat. Befindet sich das Drehbuch auf dem Studiotisch, verlangt man die Einkaufsliste, d.h. den Drehbedarf, für die Show und geht in den Supermarkt, wo man die Show zusammenstellt. "Im Trend" benötigt zwar keine ausgesprochenen Spitzendarsteller, aber man sollte sich nicht ausschließlich Darsteller aus der "zweiten Liga" nehmen, denn ohne Stargast schaut sich kaum noch jemand eine "Low Budget Show" an. Hat man die Show gesendet, so kann man sich das Ergebnis im Computer anschauen. Mit dem Ergebnis kann man nun gezielter Filme in der Filmagentur kaufen.

Andere Shows und Serien benötigen für einen Erfolg allerdings Spitzendarsteller und viel Investition in Spezialeffekte, Bühnenbilder und Größe der Studios (es bringt nichts, wenn man ein Drehbuch zu einer Riesenproduktion, aber kein passendes Studio besitzt!). Beim Filmkauf achtet man auf die Aktualität und die Kritik des Films (je mehr, desto besser).

Sollte man mal wieder in den roten Zahlen sein, kann man entweder vom Chef mehr Kredit verlangen oder einen, bzw. mehrere Filme aus dem Archiv holen und in der Filmagentur verkaufen. Vorrangig sollte man jedoch den Kredit zurückzahlen, sonst werden die Zinsen immer höher.

Ist man dann endlich Eigentümer von stattlichen Summen, kann man sich im Büro auf der Landkarte neue Sender zum Kaufen aussuchen. Mehr Sender = höhere Einschaltquote = höher dotierte Werbespots = mehr Geld. Beim Senderkauf sollte man darauf achten, daß sich der Kauf auch lohnt, denn ein 100 000 Dollar teurer Sender kann sowohl 3,5 Millionen neue Zuschauer als auch nur zwei Millionen bringen.

Langzeittaktik sollte sein, sich immer mal wieder einen Sender zuzulegen, um hochdotierte Werbeaufträge erfüllen zu können. Mit der Prämie daraus kann man Geschenke für Betty Bottersbom, neue Filme, Drehbücher oder neue Studios kaufen. Mit den Geschenken wird man bei Betty natürlich immer beliebter. Man sollte aber darauf achten, daß man ihr nicht immer ähnliche Geschenke macht, dann verlieren sie nämlich immer schneller an Wirkung. Nach und nach wird die Dame immer anspruchsvoller, die Geschenke müssen größer oder teurer werden...

Hat man Glück und der Einfluß der Präsente auf Betty ist groß genug (ca. ½ des Herzblatkens muß gefüllt sein), kriegt man den Schlüssel zu allen Räumen des Sendeturms. Jetzt kann man endlich mal spionieren, was die anderen Sender planen und senden. Doch Vorsicht — wenn man erwischt wird, kann aus dem wachsamen Spionenauge schnell ein veilchen werden — zusätzlich zu 1 000 Dollar fällig!

Sehr wichtig ist es, daß der "Sympathiewert", den man bei Betty bekommen kann, niemals den "Senderimage-Wert" übersteigen kann. Es nützt also nichts, Betty mit Geschenken zu überhäufen, wenn man nicht gleichzeitig das Senderimage aufbaut (alle drei Sender teilen sich 100 Imagepunkte, wenn einer unter 20 rutscht, steht er kurz vor dem Konkurs).

Um für den eigenen Sender die Imagepunkte zu holen und

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

-deutsche Produktpalette-

SEGA MEGADRIVE
Grundgerät mit Spiel 389,99

Action Chest	114,95	Jim Worms Earthworm Jim	114,95
Aerobiz Power Sticks	34,95	John Madden Football	114,95
Ceasers Pool	49,95	J. R. Douglas NFL Boxing	114,95
Cyberball 2 Player	114,95	Kings Bounty	114,95
Software Creations	119,95	Lemmings	114,95
Turbocharger (Alt) Cheats	24,95	Mickey Mouse	119,95
Turbocharger (Neue Ver.)	24,95	Mickey Mouse II	119,95
		Mortal Kombat	119,95
ASG Submarine Attack	129,95	Mortal Kombat II	129,95
Aladdinsword	119,95	Nobby Nobs	114,95
Alien Kind	94,95	PGA Golf	119,95
Alien Storm	114,95	Phantasy Star II	119,95
Arnold Palmer Golf	114,95	Phantasy Star III	129,95
Ayrton Senna	114,95	Pit Fighter	114,95
Battle Squadron	114,95	Powerball	114,95
Blockout	104,95	Revenge Of Shinobi	114,95
Bonanza Brothers	114,95	Road Blaster	114,95
Buckaroo	114,95	Shadow Dancer	114,95
Bulls vs Lakers	114,95	Shadow Of The Beast	114,95
California Games	114,95	Sidewinder Pilot Software	114,95
Centurion Defender Of Rome	114,95	Sonic The Hedgehog	114,95
Chakan	114,95	Sonic The Hedgehog II	129,95
Chuck Rock	114,95	Sunset Riders	114,95
Cyberball	114,95	Super Monaco GP II	114,95
Dark Castle	114,95	Super Real Basketball	114,95
Decapattack	104,95	Tinkle	114,95
Dick Tracy	114,95	Tommy Lasorda Baseball	114,95
Dynamite Duke	114,95	Super Invisible Football	114,95
E.S. Pinball	114,95	Super Monaco GP II	114,95
Every Tale	114,95	Super Thunder Blade	114,95
Fatal Rewind	114,95	Sword Of Sodan	114,95
Fire Shark	114,95	Thunder Force II	114,95
Flicky	84,95	Swagman & Sad	114,95
Forgotten Worlds	114,95	Time Gal	114,95
F.I.F.A. Soccer	114,95	Twin Hawk	114,95
Gaiares	114,95	Wanted	114,95
Ghouls'n Ghosts	114,95	World Cup Italia 90	114,95
Golden Axe	114,95	Wrestle War	114,95
Golden Axe 2	104,95	Zero Gal	114,95
Gynoug	114,95		
Herzog Zwei	114,95	**SEGA GAME GEAR**	
Jewel Master	104,95	Grundgerät und Kabelset	294,95
		AV Kabel	19,95

ZUBEHÖR

Monaurer Speicher 512 Kb - abschaltbar und über Ein- Ausgr. 349 | 149,95
Bio Mono Speicher 512 Kb - abschaltbar und über Ein- & Stbl 79,95
Bio Mono Adaptor für Amiga mono 1,25 Stbl 199,95
1,5 Stbl 149,95
Diskette double density:
1,25 Lsf in 100 Stck 99,95
1,5 Lsf in 100 Stck 79,95
Diskettenbox für 100 Stck 5,25 oder 100 Stck 3,5 Lsf in 100 Stck 19,95

Joys/Anwendersoft für PC

PC Cockmaster	149,95
Cockmaster Jr.	129,95

Joys/Anwendersoft für AM

Turbo Pad	35,95
TURBO Markierungsstift	79,95
Kopiergerät Jr. Parallelverb.	69,95
5-Copy Professional + Hardware	89,95
Kopierprogramm für Amiga 500	49,95
Deutsch - Englisch - Englisch	79,95
Amiga Buch 1,2,3,4 Zusatz-Buch a 3	29,95

PC-Soundkarten
mit dt. Anleitung

Ad Lib Karte Sets 11 Ortsvorwahl	219,95
Ad Lib Karte Sets 11 Ortsvorwahl	249,95
Ad Lib Gold	549,95
Sound Blaster Karte	199,95
Sound Blaster PRO Karte	399,95
Sound Blaster PRO Neu	599,95
Sound Blaster CMS/Disney/TI 2/2	49,95
Sound Blaster Karte mit Midi	249,95
Thunder Board Karte	289,95
Roland Boxer Jr. Plus	499,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	SOUND	PREIS
24 Grand Demos	BCD+	1	5,00
3 Dimensionen	BCD+	1	5,00
AIDS Epidemiemo	BCD+	4	20,00
Amiga Demos	BCD+	1	5,00
Ausgrabungen Chart	0	2	10,00
Bach Musikprogramm	BCD+	1	5,00
Bach Orgel	BCD+	1	5,00
Boringsoft 1	0	1	15,00
Boringsoft 2	BCD+	1	15,00
Boringsoft 3	0	1	15,00
Boringsoft 4	BCD+	1	15,00
Bus Game	BCD+	1	5,00
Cdh Menudat Simulator	0	1	5,00
Cookbook	BCD+	1	5,00
Cyclone Cinema	0	1	5,00
Dirk Rosche Adventure	BCD+	1	5,00
Computerbesitz	BCD+	1	15,00
Computerbesitz Ergänz.	BCD+	1	15,00
Cyber Hyperbole	BCD+	1	5,00
Demos 1	BCD+	1	5,00

PROGRAMM	GRAFIK	SOUND	PREIS
Dos Bibliothek	0	1	5,00
Dos Bibliothek 2	BCD+	1	5,00
Edbase Version 2	0	1	5,00
Fahrplan	BCD+	1	10,00
Fraktalmusik	BCD+	1	5,00
Freqmusik	0	1	10,00
Ufo Tricks	BCD+	1	5,00
Food Simulation	0	1	10,00
Gamesolver Tips	BCD+	1	5,00
Galaxy - Sternkarten	BCD+	1	5,00
Galaxy of Robot Blocks	0	1	5,00
Gottlosenkonzert	0	1	5,00
Gottlosenkonzert 2	0	1	5,00
Hagen Musik	0	1	5,00
Hangberg Malbuch	0	1	5,00

PROGRAMM	GRAFIK	SOUND	PREIS
Hugues Hoverer Mono	BCD+	1	5,00
Hugues Hoverer Stereo	BCD+	2	10,00
Jean Michel Jarre	BCD+	2	10,00
Jerry Cover Band Mono	BCD+	1	5,00
Jerry Cover Band Stereo	BCD+	2	10,00
Kaos	0	1	5,00
TV Tuner	BCD+	1	5,00
Nicks Demo	0	1	5,00
Overall Clock	0	1	5,00
Oregon Coastal	BCD+	1	5,00
Partner Power	BCD+	1	5,00
Pc Tools	BCD+	1	5,00
Rolling Rocks	BCD+	1	5,00
Ars Musicana Football	BCD+	1	5,00
Ruhr Tour	BCD+	1	5,00
Sound Galaxy	BCD+	1	5,00
Stone Cracker	BCD+	1	5,00
Tetris Mono	BCD+	1	5,00
Tetris Stereo	BCD+	2	10,00
Tetris Tricky	BCD+	1	5,00
Tetris Tricky Stereo	BCD+	2	10

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer 1 – A
688 Attack Submarine – A
Ace 2 – A
Ad Ub Scandkarte – A
Adventure Of Link (Zelda 2) – A
Airborne Ranger – A
Alternate Reality The City – P A
Alternate Reality The Dungeon – P
Bad Blood – A
Balance Of Power 1990 Edition – A
Bane of The Cosmic Forge L – P A
Bard's Tale I 1st – A
Bard's Tale 2 The – A
Bard's Tale 3 The – A
Bomblon Commander – A
Bertie Of Antarctica – A
Bertschowski 1942 – A
Battles Of Napoleon – A
Battletech – A
Bismarck – A
Black Cauldron The – A
Blackwatch – P
Bubble Ghost – A
Buck Rogers – P
Cadaver – A
Caster Command – A
Champions Of Krynn – A
CHAOS Strikes Back – A
Chuck Yeager – A
Clifford Quest 2 – A
Code Name: Ice Man – A
Colonel's Bequest The – A
Conquests Of Camelot The – A
Curse Of The Azure Bonds – P
DDS-2 (Ddr) – A
Dom Bochen The – A
Day Of The Viper – A
Death Knights Of Krynn – P A
Deathland – A
Dec. Berlin North Am. Civil War – A
Def Con 5 – A
Defender Of The Crown – A
Dem Vy 2 – A
Dem Vy (Amiga/ST) – A
Demon's Winter – A
Digi Paint 3 – A
Dig View (ST Version 4.0) – A
Drachen von Laas – P
Dragon Wars – A
Dragons Lair (Sidekick Fix PC) – A
Dragon's Breath – A
Dragons Lair – A
Dungeon Master – A
Dunkle Dimension, Die – A
Elite (Lösung Für Amiga/ST) – A
Elvira Mistress of the dark – A
Empire Of The Ulmo – A
Europa Adam – A
Eye of the Beholder – P A
Fairy Tale Adventure The – A
Final Fantasy Legend – A
Fire Brigade – A
Fish – A
Flugsimulator 3 – A
Flugsimulator 4 – A
Fountain Of Dreams – A
Future Wars – A
FX14 Tomcat – A
F15 Strike Eagle 2 – A
Gettysburg's Dunkeln – A
Gem – A
Gateway Savage Frontier L – P
Gnade – A
Gerhechtig – A
Gold Rush – A
Guild Of Thieves – A
Gunship – A
Heart of China – A
Helloween – A
Hero's Quest – A
Hitchip – A
Holiday Maker – A
Imperium Galactum – A
Indiana Jones 3 (Excelsior) – A
Incubator 2 – A
If Came From The Desert – A
Jet – A
Jones In The Fast Eine – A
Kampfgruppe – A
Kind Wie Thief – A
King Arthur – A
Kings Ransom Of England – A
King's Quest 1 – A
King's Quest 2 – A
King's Quest 3 – A
King's Quest 4 – A
King's Quest 5 – A
Knights Of Legend – A
Kult – A
Lancelot von Maerlwile Der – A
Laser – A
Last Ninja 2 – A
Legacy Of The Ancients – A
Legend Of Blackshear – A
Legend Of Frangbad – A
Leisure Suit Larry 1 – A
Leisure Suit Larry 2 – A
Leisure Suit Larry 3 – A
Leisure Suit Larry 5 – A
Lemon – A
Lords of Doom – A
Lucky Luke – A
Magnificate New York – A
Manhunter San Francisco – A
Mario Bros – A
Mars Saga – A
Magnetroveller 1 – P
Mercenary – A
Might & Magic 1 – A
Might & Magic 2 – A
Might & Magic 3 – A
Milenium 2.2 – A
Miracle Warriors – A
Moebius – A
Money Talk – A
Neuromancer – P
New Zealand Story The – A
Oeric – A
Operation Wolf – A
PHM Pegasus – A
Pirates Barbes – A
Pirates Strike – A
Pharm The – A
Personal Nightmare – P
Phantasie 3 – A
Phantasy Star (SEGA Master) – A
Phantasy Star 2 (SEGA M.) – A
Pictoric! – A
Pirates! – A
Police Quest 1 – A
Police Quest 2 – A
Pool Of Radiance – P
Pool Of Radiance Adv. Journal – A
Pools of Darkness – A
Populous – A
Power At Cell – A
Powermonger – A
President Is Missing The – A
Prince of Persia – P
Prince Quest – A
Project Stealth Fighter (E 644) – A
Quest For Glory 2 – A
Questron 2 – A
Railroad Tycoon – P
Reach For The Stars – A
Red Baron – A
Red Lightning – A
Red Storm Rising – A
Renegade Legion Interceptor – A
Rings Of Medusa – A
Riva Of The Dragon – A
Roadwar 2000 – A
Robocop – A
Rocketball – A
Russia – A
Savage Empire The – A
Sea Stalker – A
Secret Weapons Luftwaffe – A
Secret of Monkey Island 2 – A
Secret Of The Silver Blades – A
Sentinel The (Firebird) – A
Sentinel World I Propraphis – A
Sentinel Worlds 1 – A
Shadow Dancer – A
Shadow Of The Beast – A
Shadowgate – A
Shogun – A
Soko Ban (SEGA Mega) – A
Sorcerian – A
Sound Blaster (Ida Version) – A
Space Ace – A
Spaces Quest 1 – A
Spaces Quest 2 – A
Spaces Quest 3 – A
Spaces Quest 4 – A
Spaces Rogue – A
Spellcasting 101 – A
Spirit of Adventure – A
Stadt der Löwen – A
Star Command – A
Star Flight 1 – A
Star Flight 2 – A
Star Trek – A
Starglider 1 – A
Starbase 2000 – A
Steel Thunder – A
Stellar Crusade – A
Storm Across Europe – A
Sub Battle Simulator – A
Sundog Frozen Legacy – A
Sword Of Vermilion (SEGA) – A
Tangled Tales – A
Tetris – A
Thunder Board Soundkarte – A
Tunnels of Armagon – A
Transworld – A
Ultima 1 – A
Ultima 2 – A
Ultima 3 – A
Ultima 4 – A
Ultima 5 – A
Ultima 6 – A
Unreached – A
Vaxine – A
Wip In The South Pacific – A
Wip Of The Lance – A
Worship – A
Wizardland – P A
Wuchsiest Paragraphs – A
Wing Comm. + Secr. Miss. – A
Wizzer – A
World Cup Soccer (SEGA) – A
Yeah Ma Brothers – P A
Zak 1 – A

(L: P) bedeutet: Pläne sind in der Spielanleitung enthalten
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 SECRET OF MONKEY ISLAND 2
IBM PC VGA 89,95
Amiga 79,95
- komplett deutsch -
IBM PC 89,95

2 WING COMMANDER + SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

3 CIVILIZATION
IBM PC
komplett deutsch in Vorbereitung 99,95
mit deutscher Anleitung 89,95

4.	EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95
5.	SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95
6.	WING COMMANDER 2	89,90
7.	LEMMINGS	69,95
8.	EYE OF THE BEHOLDER 2	84,95
9.	ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS	84,95
10.	BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED	84,95

Alle Preise VOR Abzug der 10% Rabatt

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm von dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Spiele kurzfristig bestellbar

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

S Spiele bzw. Lösung und deutscher Anleitung

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Conquests Of Camelot The	–	–	–	94,95
Conquests Of The Longbow (PC VGA)	–	–	–	89,95
Heart Of China (PC VGA)	94,95	–	–	94,95
Kings Quest 5	94,95	–	–	104,95
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	94,95	–	–	94,95
Lemon Suit Larry 1, 2 und 3	149,95	–	–	149,95
Lemon Suit Larry 5	94,95	–	–	94,95
Lemon Suit Larry 1 (PC VGA)	94,95	–	–	99,95
Lemon Suit Larry 3 (PC VGA)	94,95	–	–	99,95
Police Quest 3 (PC VGA)	–	–	–	104,95
Rise Of The Dragon (PC VGA)	94,95	–	–	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	–	–	–	94,95
Space Quest 4 (PC VGA)	94,95	–	–	99,95
Willy Beamish (PC VGA)	94,95	–	–	94,95

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
MAN SPRICHT DEUTSCH!				
Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung				
Double Double Bill	72,95	–	–	79,95
Double Dragon II	72,95	–	–	79,95
Dragon Wars	89,95	–	–	89,95
Dragon's Lair	89,95	–	–	89,95
Dragon's Lair Trilogy	89,95	–	–	89,95
Elite Plus (nur EGA/VGA)	54,95	–	–	89,95
Elvira Mistress Of The Dark	89,95	59,95	79,95	94,95
Epic Sporting Gold	72,95	72,95	–	–
F 15 Strike Eagle 2	89,95	–	–	94,95
F 15 Strike Eagle 3	89,95	–	–	94,95
F 15 Strike Eagle 3 Deluxe	89,95	–	–	94,95
F 16 Falcon Fighter	54,95	–	–	89,95
F 16 Falcon Fighter Deluxe	89,95	–	–	94,95
F 19 Stealth Fighter	59,95	79,95	79,95	79,95
Falcon 3.0	54,95	–	–	79,95
Fire Quest 3D Sheet	79,95	–	–	79,95
Flight Of The Intruder	89,95	–	–	89,95
Flugsimulator 4 (Landkarten)	–	–	–	49,95
Flugsimulator Flight Planner	54,95	–	–	79,95
Gettysburg Die Schlacht Der Tausend	54,95	–	–	79,95
Gettysburg Die Schlacht Der Tausend	54,95	–	–	79,95
Gunship 2000	54,95	–	–	79,95
Hard Nova	54,95	–	–	79,95
Harpoon 1.21	54,95	–	–	89,95
Harpoon 1.21 Battlset 2	54,95	–	–	79,95
Harpoon 1.21 Editor	54,95	–	–	79,95
Harpoon 1.21 Editor	54,95	–	–	89,95
Hitchip	54,95	–	–	79,95
Hoverforces	54,95	–	–	79,95
Indiana Jones 3 (Excelsior)	69,95	–	–	69,95
Jet	54,95	–	–	79,95
Kampfgruppe	54,95	–	–	79,95
Knights Of The Sky	54,95	–	–	79,95
Legend Of Grimrock	54,95	–	–	79,95
Lemmings 2 - Alone Lemmings	54,95	–	–	79,95
Lemmings Data Disk	54,95	–	–	79,95
Lirica Gleft	59,95	–	–	79,95
Lucky Luke	54,95	–	–	79,95
Lure Of The Temptress	54,95	–	–	79,95
Lure Of The Temptress Deluxe	54,95	–	–	79,95
Mario Andretti Racing Challenge	54,95	–	–	79,95
Martian Dreams	54,95	–	–	79,95
Mega Pack Compilation	79,95	–	–	79,95
Mega Fortress	54,95	–	–	89,95
Megafortress	54,95	–	–	89,95
Mercenary Compilation	54,95	74,95	–	79,95
Mercenary Compilation	54,95	84,95	–	84,95
Mercenary 2	54,95	74,95	–	79,95
Mig 29 Super Fulcrum	54,95	–	–	89,95
Might & Magic 2	54,95	–	–	79,95
Might & Magic 2	84,95	–	–	84,95
Might & Magic 3	–	–	–	89,95
Omnicron	54,95	–	–	79,95
Pick Pick Pick	54,95	–	–	79,95
Pick Pick Gold	69,95	–	–	79,95
Pick Plus	59,95	–	–	79,95
Pinball Fantasies	54,95	–	–	79,95
Pirates!	54,95	54,95	–	79,95
Pirates!	69,95	–	–	79,95
Prince Of Persia	54,95	–	–	79,95
Prince Of Persia 2	54,95	–	–	89,95
Project Stealth Fighter	54,95	–	–	79,95
Projectile	54,95	–	–	79,95
Prophecy	54,95	–	–	79,95
Pro Golf Challenge	54,95	–	–	79,95
Pro Golf Challenge	69,95	–	–	79,95
Pro Golf Challenge	69,95	–	–	79,95
Pro Golf Challenge	69

sie den anderen Sendern zu entziehen, bedient man sich am besten der Schildermanipulation an der Hinweistafel. So gelangt zum Beispiel die Wäsche und die Feuchtigkeit einer Wäscherei in ein Filmarchiv, wird ein Nachrichten- oder Filmstudio zum Anschlagsopfer der sich im Sender befindlichen verfeindeten Freien und Volksrepublik, oder das Büro eines Rivalen wird zum Tätigkeitsfeld eines Psychiaters ...

Doch auch die Computerrivalen kommen schnell auf solche Ideen, und wenn man nicht aufpaßt, ist man selbst das Opfer und hat kein Archiv, Film- oder Nachrichtenstudio mehr, während Verrückte vor dem eigenen Büro Schlange stehen!

Um das Beste aus den erworbenen Filmen herauszuholen, habe ich eine Liste der optimalen Sendezeit aufgestellt, denn — wie bereis erkannt — läuft Kultur am Spätabend (23.00) besser als etwa um 18.00. Vorsicht: Filme die mit einer "FSK 18" (Freiwillige Selbstkontrolle, nicht unter 18 Jahren) versehen sind, sollten nicht vor 21.00 gesendet werden, sonst macht man Bekanntschaft mit den lieben Beamten und bekommt den Film entzogen, evtl. droht sogar noch eine Strafe.

Blues Brothers (Amiga)

Wer sich zusammen mit den beiden Helden schon mal einen anderen Level ansehen möchte, sollte den Tip von Daniel Ray aus Holzwickede beherzigen, bei der Spielerauswahl die Buchstaben "HOULQ" eintippen und anschließend eine Zahl für den Level drücken.

Alien Breed (Amiga)

Christian Budnik aus Bremen hilft allen Amiga-Besitzern, die ihre liebe Not mit der außerirdischen Brut haben.

Tipp einfach während des Spiels "ETULEBZ" ein, schon seid Ihr einen Level weiter.

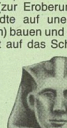
Civilization

Ein Weltreich wurde bisher noch nie an einem Tag erschaffen. Michael Fischer aus Duisburg hat es geschafft und meldet sich als König des Planeten zurück.

Globale Strategie: Weltereberung. Zu Beginn die TAX-RATE auf 0 Prozent TAXES/100 Prozent SCIENCE stellen. Wichtig ist, zunächst die gesamte Insel, auf der man sein Spiel beginnt, zu bevölkern. Dazu die erste Stadt früh errichten und MILITIA bauen, um die Insel zu erkunden. Dann bei jeder Stadt wie folgt verfahren, bis die gesamte Insel erschlossen ist: Jede Stadt zunächst mit einer PHALANX sichern, dann je zwei SETTLER-UNITS bauen; die erste Einheit baut an andrer Stelle eine andere Stadt, die zweite wird zum Ausbau der Infrastruktur ihrer Heimatstadt eingesetzt.

Sollte sich auf der Insel schon eine Stadt des Gegners befinden, so schnell wie möglich angreifen — so hat man die frühe Chance, eine ganze Zivilisation zu vernichten. Mit Angriffen sollte man aber zumindest so lange warten, bis CHAROTS zur Verfügung stehen (nötig: WHEEL).

Dann jede Stadt zusätzlich durch eine weitere PHALANX-UNIT absichern und so lange CITY-IMPROVEMENTS (zunächst GRANARY und BARRACKS bauen), bis MAP-MAKING entdeckt wurde. Dann so bald wie möglich in einer gut entwickelten Hafenstadt eine TRIREME bauen; in nahegelegenen anderen Städten SETTLERS (zur Besiedlung neuer Inseln) oder Offensivstreitkräfte (zur Eroberung feindlicher Städte auf unentdeckten Inseln) bauen und zu gegebener Zeit auf das Schiff laden. Mit



der TRIREME die Insel umschiffen und nach unentdeckten Landmassen suchen. Ist eine neue Insel gefunden, zunächst ein Stück weiter an ihrer Küste entlangfahren um sicherzugehen, daß es keine zu mickrige Insel ist. Dann Schiff entladen und Städte gründen bzw. angreifen.

Ist die Insel unbewohnt, wieder so verfahren wie oben beschrieben. Ansonsten die erste Stadt auf der neuen Insel gut absichern (am besten durch Offensivkräfte in Bereitschaft = SENTRY) und genügend Offensiveinheiten bauen und/ oder einschiffen, um die Eroberung der Insel voranzutreiben. Hierzu kann man auch kurzzeitig 100 Prozent TAXES verlangen und den Bau der Truppen durch Geld beschleunigen. Kann man aufgrund der eingeschränkten Bewegungsfreiheit der TRIREME (muß ihren TURN in Ufernähe beenden) keine neuen Inseln entdecken, gilt es, mit Hochdruck an der Entdeckung der NAVIGATION zu arbeiten (dazu nötig sind: ASTRONOMY, MYSTICISM, MATHEMATICS, MASONRY und CEREMONIAL BURIAL).

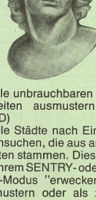
Wenn möglich, sollte man in den gut entwickelten Städten Wissenschaftler einsetzen. Mit Hilfe der NAVIGATION kann man eine SAIL-UNIT bauen, mit der man alle MEERE befahren kann.

Ist man mit der TRIREME- oder SAIL-UNIT an einer neuen Insel angekommen, so schnell wie möglich wieder beladen (z. B. durch Zurückfahren zu einer bevölkerten Insel) und weitere Landmassen suchen, um sich schnell auf möglichs vielen anderen Inseln festzusetzen, damit sich die anderen Völker nicht ungestört entwickeln können. Im CHIEFTAIN-Level werdet Ihr so schnell die Oberhand gewinnen, da Eure Gegner sich relativ träge entwickeln.

Eure Städte sollten nach Möglichkeit über TEMPLE, BARRACKS und GRANARY verfügen. Ist dies gewährleistet, nur noch Offensiveinheiten produzieren, zu Krisenherden schaffen (oder verschiffen) und den Gegner angreifen, bis nur noch eine einzige gegnerische Stadt existiert. Schwächt diese Stadt so lange durch Angriffe, bis sie fast zerstört ist (kann man gut ersehen, wenn man zuvor durch einen DIPLOMAT eine Botschaft = EMBASSY errichtet hat: Wenn der Gegner nur noch über eine Militäreinheit verfügt, mit den Angriffen aufhören; am besten vorher zur Sicherheit abspeichern).

Vernichtet Ihr die Stadt, ist CIVILIZATION für Euch zu Ende und der CIVILIZATION-SCORE fällt vergleichsweise bescheiden aus. Daher läßt man die Stadt vor sich hinvegetieren und entwickelt die eigene Zivilisation weiter.

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte man als Herrschaftsform MONARCHY gewählt haben, um unbeschwert angreifen zu können. Da dies nun nicht mehr nötig ist, wird es Zeit auf DEMOCRACY umzustellen, um die Steuern und die Entwicklungsfähigkeit erhöhen zu können. Doch demokratisch geführte Menschen sind sehr anspruchsvoll und so wird jede Stadt erst einmal in CIVIL DISORDER verfallen (was nach einer REVOLUTION durch die entstehende ANARCHY üblich ist). Um die Unzufriedenheit in erträglichen Grenzen zu halten, sollte man vor der REVOLUTION folgende Dinge sicherstellen:



— Alle unbrauchbaren Militäreinheiten ausmustern (DISBAND)

— Alle Städte nach Einheiten durchsuchen, die aus anderen Städten stammen. Diese dann aus ihrem SENTRY- oder FORTIFY-Modus "erwecken" und ausmustern oder als zu der Stadt zugehörig deklarieren («H»OME-Funktion).

— Daraufachten, daß in keiner Stadt überflüssig viel Militäreinheiten vorhanden sind (in der Demokratie wird zu große Militärpräsenz nicht gern gesehen). 2-3 MUSKETEERS/RIFLEMEN reichen pro Stadt aus, wenn kein starker Gegner mehr vorhanden ist. Damit ist man vor Barbaren sicher.

Jede Stadt sollte besitzen: GRANARY, TEMPLE, evtl. COLOSSEUM und, wenn die RELIGION schon entdeckt wurde, CATHEDRAL. Sind diese Dinge nicht vorhanden, trotzdem auf DEMOCRACY stellen, hohe TAXES verlangen und Bau der CITY IMPROVEMENTS vorantreiben.

— Eine ausgewogene LUXURY/TAXES/SCIENCE-Kombination finden, die genügend Geld abwirft (ausloten mit der Einnahmen/Ausgaben-Statistik: F5-TRADE ADVISOR) und trotzdem neue Techniken und glückliche Bürger zuläßt (z.B. 10/50/40 oder 20/40/40).

Tip: erst kurz vor dem Spielende die LUXURY-Rate auf 100 Prozent stellen, so erzeugt man eine Menge glücklicher Bürger und das ist gut für den SCORE.

Von nun an läuft es eigentlich von allein. Es empfiehlt sich, alle Städte in den AUTO-Modus zu schalten (die dauernden Vollzugsmeldungen nerven gewaltig!), bis das APOLLO-PROGRAMM installiert ist (hier muß man den Bau des Raumschiffes wieder selbst

planen. Ist alles gut gelaufen, solltet Ihr noch satte 200-250 Jahre Zeit haben, um Euer Volk zu entwickeln. Eure Aufgabe besteht eigentlich nur noch darin, mit SETTLERS herumzuwuseln um Eisenbahnen zu bauen und Luftverschmutzung und Kampfspuren in der Infrastruktur zu beseitigen. Das Raumschiff erst im letzten Moment starten und kurz vor der Ankunftszeit die LUXURY-RATE hochschrauben.

Allgemeine Tips:

— Wissenschaften:

— Die Wissenschaften sollten zunächt in folgender Reihenfolge erforscht werden:

1. THE WHEEL
2. BRONZE WORKING
3. ALPHABET
4. MAPMAKING
5. MASONRY
6. CEREMONIAL BURIAL
7. MATHEMATICS
8. MYSTICISM
9. ASTRONOMY
10. NAVIGATION

Sollte Euer Volk am Anfang des Spieles noch nicht über POTTERY verfügen, dies nach Entdeckung von MAPMAKING einschieben.

— Während der Eroberungsphase sollte man sich durch die CIVILOPEDIA der Militäreinheiten wühlen.

Städteplanung:

Für die obengenannte Welteroberungstaktik ist es von großer Bedeutung, wie groß die Insel ist, auf der Euer Spiel beginnt und wie schnell Ihr neue Inseln per Schiff entdeckt. Eure Chancen stehen entsprechend schlecht, wenn Ihr auf einer Insel beginnt, auf die gerade mal zwei Städte passen, denn so ist Euer Entwicklungspotential stark eingeschränkt und es dauert viel zu lange, bis Ihr die erste TRIREME-UNIT bauen könnt. Außerdem sollte bei aller Eile darauf geachtet werden, daß vor allem die erste Stadt in günstiger Nahrungs- und Rohstofflage gebaut wird.

— Keine Energie darauf verschwenden, Weltwunder zu bauen! Wenn Ihr die obengenannte Welteroberungsstrategie befolgt, erobert Ihr nach und nach alle Städte mit Weltwundern und für noch fehlende bleibt immer noch genug Zeit.

— Darauf achten, daß sich auf jeder Insel zumindest eine Stadt mit Seezugang befindet, um Kriegs- und Transportschiffe einsetzen zu können.

— Will eine Stadt sich nicht recht entwickeln oder kann sie ihre Einheiten nicht versorgen, muß man mit SETTLERS aus anderen Städten helfen, die Infrastruktur zu verbessern oder aber diese SETTLERS zur Bevölkerung der schwachen Stadt addieren (ADD TO CITY = «B»).

— Auf gute Straßen- (möglichst Eisenbahn-) Verbindungen zwischen den Städten achten. So kann man z.B. ein Transportschiff in einer Hafenstadt mit Truppen aus anderen Städten schnell beladen oder anderen Städten schnell bei Luftverschmutzungen zur Seite stehen. Von besonderer Bedeutung sind die Verkehrswege bei der "Angriff-ist-die-beste Verteidigung"-Strategie (s.u.), wo es auf gute Beweglichkeit der Truppen ankommt.

— Daran denken, daß gegnerische Einheiten und Städte immer nur dann angezeigt werden, wenn sie sich in Sichtweite einer Eurer Truppen befinden. Das kann bedeuten, daß sich an einer Stelle, die auf der Weltkarte leer erscheint, inzwischen eine gegnerische Stadt befindet. Generell heißt das: Die Karte selbst und der Kartenausschnitt zeigen immer nur die Verhältnisse an einer Stelle, wie sie beim letzten Besuch vorlagen (z.B. auch Größe und Infrastruktur gegnerischer Städte). Also ab und zu vermeintlich leere Landmassen besuchen, um Eure Karte zu aktualisieren!

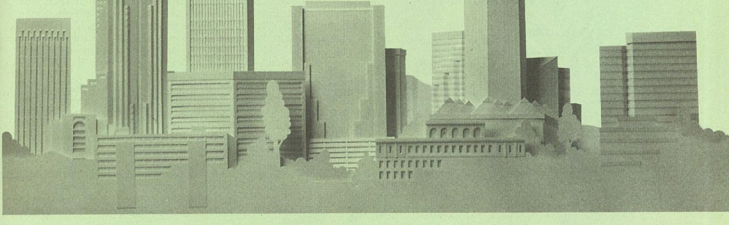
Kampftaktik:

— Bei Angriffen auf gegnerische Einheiten oder Städte nie mit einem einzigen "Klumpen" von z.B. 12 Einheiten angreifen, sondern den Gegner von möglichst vielen Seiten bedrohen. So vermeidet Ihr, daß bei einem Erstschlag des Gegners alle Eure Einheiten auf einen Schlag vernichtet werden. Der Verteidigungswert vergrößert sich nämlich nicht merklich, wenn Ihr mehrere Einheiten "stapelt".

— Sind schon Kriegsschiffe verfügbar, erobert Ihr feindliche Hafenstädte am besten folgendermaßen: Beladet ein oder mehrere Transportschiffe mit Offensiveinheiten und segelt in Begleitung von einem oder mehreren Kriegsschiffen zu einer feindlichen Hafenstadt. Landet mit Euren Bodentruppen direkt neben der Stadt (daran denken: Nicht in einem Klumpen!). Will ein Abgesandter des Gegners Frieden schließen, möglichst darauf eingehen, um einen gegnerischen Erstschlag zu vermeiden. Im nächsten TURN greift Ihr die Stadt mit den Kriegsschiffen so lange an, bis Eure Flotte vernichtet ist — oder die Fehlermeldung erscheint, daß Marineeinheiten keine Städte einnehmen können. Nun können Eure Bodeneinheiten die Stadt leichter einnehmen. Umgekehrt heißt das aber auch, daß Ihr Eure eigenen Hafenstädte besser schützen müßt als Binnenstädte. Sind noch starke Gegner vorhanden, sollten strategisch wichtige Seewege und Meerengen sowie Positionen in unmittelbarer Nähe von starken gegnerischen Hafenstädten mit Kriegsschiffen besetzt werden. Hierzu eignet sich aufgrund seiner großen Schritt- und Sichtweite der CRUISER vorzüglich. Stellt dieses Schiff in Bereitschaft (SENTRY) und eventuelle Bewegungen von Marineeinheiten des Gegners in seiner Reichweite werden angezeigt. Im Hinterhalt sollten sich einige BATTLESHIPS und CARRIER befinden, die dann die entdeckten Flotten des Gegners angreifen (um den Gegner nicht zu verlieren evtl. mit dem CRUISER verfolgen). Ebenso kann ein BATTLESHIP vor den eigenen Küstenbereichen vor unliebsamen Überraschungen schützen.

— Gegnerische Einheiten, die sich gerade im FORTIFY-Prozeß befinden (erkennbar am kleinen "f" im Truppen-Icon), sind besonders leicht verwundbar. Ist noch ein starker Gegner vorhanden, zur Verteidigung Eurer Städte Offensiveinheiten ringförmig um die Stadt oder in der Stadt selber anordnen und in Bereitschaft stellen (SENTRY). Nähert sich ein Feind Eurer Stadt, die Truppen "aufwecken" und so positionieren, daß sie den Gegner angreifen können, falls er näherkommt (eigene Schrittweite bedenken).

— Es kann böse Folgen haben, die Verteidigung einer Stadt zu vernachlässigen. Wenn der Feind sie erobert, stiehlt er Euch eine Wissenschaft. *vw*



MEGA-LO-MANIA

Mega-lo-Mania erfreut sich bei Euch großer Beliebtheit. Deshalb hier noch einmal in aller Ausführlichkeit Tips und Ratschläge von Christian Timpe aus Berlin.

— Wie man bereits früh merken wird, ist ein Vorsprung im Technologielevel gegenüber dem Gegner stets von Vorteil. Deshalb sollte man möglichst früh den Technologielevel anheben (durch zahlreiche Erfindungen), da die Kämpfe dadurch leichter zu gewinnen sind.

— Insgesamt gibt es zwei verschiedene Taktiken, wie man die Eroberung einer Insel beginnen kann. Zum einen mit unbeschränktem Bevölkerungswachstum und zum anderen durch pausenlose Anhebung des Technologielevels. Selbstverständlich lassen sich die beiden Taktiken an den Notwendigkeiten des Levels variieren. Besonders in höheren Leveln sollte man jedoch größeren Wert auf den Technologievorsprung legen, da die Kämpfe mit den Gegnern sonst zu großen Problemen werden. In den unteren Leveln genügt es, mit großen Armeen auf die Mitstreiter loszugehen, doch diese Taktik wird mit der Höhe des Levels immer beschränkter.

— Bevor man richtig mit der Eroberung einer Insel beginnt, sollte man sich zahlreiche Dinge überlegen. Darunter natürlich besonders:

1. Wo liegen die Rohstoffe?

Ist die Menge dieser Plätze stark beschränkt, sollte man sich diese Flächen bereits frühzeitig aneignen. So schließt man aus, daß einen der Gegner mit Waffen überstürmt und man selbst ohne Verteidigung dasteht. Ist die Menge der Rohstoffe praktisch unbegrenzt, so muß man zwischen den Punkten "Ausbreitung unter allen Umständen" und "Hoher Technologielevel" unterscheiden. Empfehlenswert ist hier natürlich der Mittelweg.

2. Wo liegen die Gegner?

In den mittleren Leveln (ab 2 Mitspieler) kann ein Partnerschaftsabkommen mit einem Gegner äußerst wichtig sein. Besonders auf Inseln mit wenig Fläche sind Verträge unabdingbar. Dabei muß man genau abwägen, wann und mit wem ein solches Abkommen geschlossen werden soll. Stellt sich heraus, daß ein Gegner besonders stark ist und damit beginnt (!), viele Flächen zu besiedeln, muß man rechtzeitig mit einem solchen Gegner einen Vertrag schließen. Das verhindert zwar zwischendurch die eigene Ausbreitung, jedoch auch die des übermächtig werdenden Gegners. Diese Zeit der Partnerschaft sollte dazu genutzt werden, den eigenen "Haushalt" zu verbessern. Das betrifft Erfindungen, Produktion und Bevölkerungszahl.

Danach wird das Bündnis wieder gelöst und man kann wieder einige Eroberungen durchführen oder den ehemaligen Partener direkt angreifen (natürlich nur, wenn Ihr Aussicht auf Erfolg habt!).

Prinzipiell ist zunächst einmal der am nächsten gelegene Gegner der größte "Feind". Auf ihn sollte man besonders gut achtgeben, um etwaige schnelle Angriffe frühzeitig zu erkennen.

— Im Verlauf des Spiels kommen noch viele weitere Probleme hinzu. Kommt es zu einem Bündnis zwischen zwei stärkeren Computergegnern, so ist es verständlicherweise besonders schwierig, sich der Angriffe zu erwehren. Zunächst sollte man ein Bündnis mit dem verbleibenden Gegner eingehen und dann eine besonders starke Abwehr aufbauen. Sind keinerlei Bündnisse mehr möglich, bleibt nur noch situatives Handeln.

— Durch Bündnisse ist man auch in seiner eigenen Ausbreitung beschränkt. Möchte man trotzdem neue Gebiete erwerben, sollte man wie folgt vorgehen:

Zunächst kündigt man das Bündnis und schickt seine (möglichst starken) Truppen in das Zielgebiet. Dort beginnt man mit der Errichtung einer Festung. Ist dieser Vorgang beendet, kann man zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

A. Man siedelt die Leute an weiteren Flächen an und versucht somit, in kürzester Zeit über viele Gegenden zu verfügen.

B. Man läßt seine Leute wo sie sind und baut die Festung aus. In jedem Fall sollte man nach Beendigung unbedingt versuchen, mit einem neuen (oder dem alten) Mitspieler ein Bündnis zu schließen. Dabei hat natürlich der Spieler, der Weg B gewählt hat, gewisse Vorteile. In vielen Fällen ist ein neues Abkommen möglich. Allerdings sollte man sich in schwierigen Situationen darüber im klaren sein, daß dies möglicherweise nicht funktioniert und man dadurch erhebliche Probleme bekommen kann. Diese Gefahr muß man individuell bekämpfen.

— Als ein guter Anfang für die mittleren und schwereren Level hat sich folgende Vorgehensweise bewährt:

Zunächst sollte man eine Bevölkerung von über 40 Leuten haben. Diese Leute werden dann zunächt dazu gebraucht, alle weiteren Gebäude (Fabrik, Entwicklung, Rohstoffe) zu errichten. Danach sollte man einen Großteil von ihnen zum Abbau der Rohstoffe benutzen. Und zwar nicht für alle Rohstoffe, sondern nur für die, die man für die Produktion von Verteidigungswaffen benötigt. Diese Information erhält man durch das Ansehen der "Blaupausen" in einem vorangegangenen Spiel. Dadurch, daß man sich auf bestimmte Rohstoffe konzentriert, können die Verteidigungswaffen bereits frühzeitig erfunden und später produziert werden. Zum Erfinden und Produzieren wird selbstverständlich die Anzahl der Arbeiter, die die Rohstoffe abbauen, reduziert, so daß genügend vorhanden sind, um flott weiterzukommen.

Danach kann ihre Zahl wieder leicht erhöht werden. Ist dieser Vorgang abgeschlossen und verfügt man über eine Verteidigung, dann kann es an das Erfinden der Angriffswaffen gehen. Man sollte sich ruhig gleich die modernsten vornehmen, auch wenn es etwas länger dauert (bis zu drei Umdrehungen). Das bringt im Endeffekt mehr. Hat man auch diese Zeit relativ unbeschadet überstanden, kann man sich auf das "normale" Geschehen konzentrieren und beispielsweise etwas für das Bevölkerungswachstum sowie für weitere Waffen und Produktionen tun.

— Wenn man in den Bereich der Nuklearwaffen gerät, sollte man sich über einige Dinge im klaren sein. Einfach eine Atombombe "rüberschicken" geht meistens nicht, weil der Gegner sich mit Anti-Atombomben ausgestattet hat. Deshalb gilt besonders ab diesem Zeitraum (1980), daß man besonders die eigene Verteidigung

im Auge behält. Es gibt jedoch ab diesem Zeitpunkt ein paar Inseln, bei denen genau das umgekehrte Verhalten möglich ist. Alles in die Angriffswaffen stecken und zuletzt an die Verteidigung denken. Beim Herausfinden dieser Inseln hilft nur Probieren. Ansonsten ist aber eine gute und intakte Verteidigung die "halbe Miete" bei diesem Spiel.

— Vor allem in den oberen, nach längerem Spielen jedoch auch in den mittleren Levels kommt es zum Problem des Fehlens von Rohstoffen für die Waffenproduktion.

Deshalb gilt es, schlagkräftige Armeen loszuschicken, statt einzelner kleiner. Das gilt vor allem für Fälle, in denen nur durch Flugzeuge feindliche Territorien erreichbar sind und kleine Anzahlen von Flugzeugen nur als Kanonenfutter für den Feind dienen. Aber auch bei großen Spielfeldern, bei denen große Mengen von Landkämpfen notwendig sind, besteht die Gefahr, das kostbare Material zu verplempern. Hier ist Konzentration gefragt, besonders wenn der Feind sich bis zu den Zähnen aufgerüstet hat und an dem gleichen Problem wie oben genannt hängt und regungslos nur auf Verteidigung aus ist (leider ist unentschieden hier nicht gewonnen!).

— Bei Kämpfen sollte man stets auf die Überlegenheit in Sachen Technologie bauen. Wie oben bereits erwähnt, ist dies auch in den oberen Levels extrem wichtig. Keinesfalls darf man hier den anderen hinterherhinken! Deshalb immer versuchen, modernstes Material zu produzieren und neu zu entwickeln.

— Bis zur Epoche des Nuklearzeitalters sollte man auch etwas für die Wiederinstandsetzung beschädigter Gebäude tun. Dadurch kann man nämlich entscheidende Kämpfe gewinnen! Beispielsweise, wenn die eigene Burg wieder einmal belagert ist und die Produktion der neuen Wunderwaffe noch keinen Einsatz zuläßt. Ohne Instandsetzung würde im dümmsten Fall die Fabrik zugrunde gehen und damit wäre alles verloren. So jedoch kann man dem entgegenwirken und genug Zeit gewinnen, die Waffe fertigzustellen.

Insgesamt ist dieser Punkt jedoch weniger wichtig als Verteidigungswaffen zu bauen; sie sollten den Vorzug haben.

Noch ein letztes Wort zur 9. Epoche (Start im Jahr 1980):

Es ist zwar schön, wenn man alle drei Inseln überstanden hat, jedoch enorm ärgerlich, wenn man danach feststellen muß (oder vom Programm gemeldet bekommt), daß man keine Leute mehr für den finalen Kampf übrig hat.

Deshalb: sparsam mit der Bevölkerung im 9. Level umgehen und viel Glück für den Endkampf! *vw*

DR. BOBO ANTWORTET

Fate — Gates of Dawn

Franz Reinhard aus Sinn-Fleisbach hat Probleme mit einem Steinwächter. Der harte Bursche läßt ihn nicht mehr passieren. Beim ersten Mal war er noch gnädig und hat ihn in den zweiten Level teleportiert, nachdem er seine Fragen beantwortet hat. Im zweiten Level ist er dann wieder über die Fluchttreppe raus. Wenn er jetzt wieder nach unten geht, verschwindet der steinerne Wächter, obwohl er seine Fragen richtig beantwortet. Wer weiß, wie man den Burschen etwas zugänglicher machen kann?

Ranx

Kai Lück und Stefan Jordan aus Brodersdorf haben folgendes etwas ungewöhnliches Problem: In der 48. Spielminute explodiert Ranx der Kopf. In New York im Hotel haben sie eine Magnetkarte bekommen, mit der sie im zweiten Stock die letzte Tür rechts öffnen können. Hinter der Tür findet sich bald ein Labor mit Professor. Was hat es mit dem Burschen auf sich? Weiß er das richtige Mittelchen, um die extremen Kopfschmerzen des Helden zu vermeiden oder haben die Beiden unterwegs etwas übersehen?

Super Mario World

Patrick und Björn Gronich aus Braunfels sitzen schon im ersten Geisterhaus fest. Sie sind zwar mit Mario auf den blauen Power-Block gesprungen und haben jede Menge Münzen eingesammelt, finden aber leider nicht den passenden Ausgang. **Die Antwort:** Auf den Powerblock hüpfen und dann nicht durch die blaue Tür marschieren, sondern durch die braune die sich am Levelende befindet.

The Immortal

Peter Reich aus Leverkusen hat eine Frage, die sicher ein Rollenspielkollege beantworten kann.

Um in das dritte Level zu gelangen, muß man drei Diamanten in drei Kreise mit je vier Öffnungen legen. Den Raum am Ende des zweiten Levels hat er gefunden, leider hat er nur zwei Diamanten (Eingang Level 2 und Diamnatenschleifer). Wo findet man den dritten Klunker und in welcher Kombination muß man sie in die Kreise legen?

The Simpsons

Max "Bartman" Mihm aus Biebertal sucht im vierten Level von *The Simpsons* den Ausgang. Kann jemand eine Karte schicken, auf der alle Exit-Schilder eingetragen sind?

Spellcasting 101

Falko Rademacher aus Bochum hat auf der Insel der verlorenen Seelen bereits 79 Seelen erlöst. fünf im Meadow, sieben im Forest, acht im West of House, 16 im Living Room, sieben in der Kitchen, sieben im Attic, zehn im E-Keller, sieben im Sound Studio, sechs in den British Aisles und sechs am Fluß. Wieviele sind noch übrig und wo findet er sie? Kann ein Seelenfänger weiterhelfen?

Die Antwort zu Shining in the Darkness

Rainer Hinterberger aus Memmingen beantwortet die Frage von Peter Böttger. Er war auf der Suche nach den Bestandteilen der "Arms of Light". Hier die genauen Fundstellen: Helm = Level 3, 29 East/9 South. Shield = Level 3, 1 East/9 South. Blade = Level 4, 11 East/5 South. Armor = Level 5, 9 East/5 South.

Das Wasser für den Brunnen bekommt man auf die folgende Weise: Zuerst muß man Mortred besiegen (Level 4, 7 East/14 South), dann den Cell Key besorgen (Level 4, 9 East/13 South). Mit diesem Schlüssel kann man nun Prinzessin Jessa befreien (Level 4, 5 East/13 South). Nach der Rückkehr ins Schloß füllt Jessa ein Gefäß mit ihren Tränen. Dieses "Vial of tears" (bekommt Ihr von Theos) muß man am Becken in Level 5, 4 East/26 South benutzen, um Hitpoints und Magicpoints vollständig aufzufüllen.

First Samurai

Robert Pfeifer aus Fürth ist im zweiten Level von *First Samurai* steckengeblieben. Er hätte gerne von Euch gewußt, wo im zweiten Level man die "special objects" verwenden muß. Sie sehen übrigens aus wie ein Faß mit Wasser drin.

Die Antwort zu Castle Master

Uwe Griegat aus Oberhausen beantwortet die Frage von Anatol Wuwer. Dem fehlte der Schlüssel für die Truhe in der Kornkammer.

Hier hilft nur der alte Zugbrückentrick. Ihr stellt Euch auf die heruntergelassene Brücke und werft einen Stein auf den Schalter links an der Wand. Schwupps, werdet Ihr durch die Luft katapultiert und landet auf dem Dach der Kirche. Dort liegt der Schlüssel genau vor Euren Füßen.

Die Antwort zu Countdown

Axel Müller aus Meiningen beantwortet die Frage von Falko Knotsch aus Halle. Der saß im Gefängnis fest und bekam die Tür nicht auf.

Nachdem man alle Gegenstände in der Zelle aufgesammelt hat (den Draht am Fenster nicht vergessen!), sich das Demo angesehen und ausgiebig mit dem Wärter gesprochen hat, versucht man mit der Tasse (lag unter dem Bett) die Wanze an der Wand einzufangen. Diese gibt man dann dem Wärter, der sehr erfreut über diesen Snack ist. Danach verläßt er uns mit dem Versprechen, etwas Eßbares auszutreiben. Tatsächlich steht nach einiger Zeit ein Tablett vor der Tür. Leider ist der Fraß ungenießbar. Dafür solltet Ihr das Messer vom Tablett nehmen. Damit läßt sich das Fenster öffnen. Ihr steigt auf den Sims, geht zum übernächsten Fenster und klettert hinein. Mehr wird nicht verraten. Noch ein kleiner Hinweis: Die Puppe, die man im Schlafsaal findet, sollte man unbedingt in das Bett legen, um den Wächter abzulenken.

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Sandro Trovato weiß des Rätsels Lösung und hilft damit Oliver Seme aus der Patsche:

When I am... glove
When set loose... arrow
When young... wine
You can see... mirror
You heard... echo
If you break... heart
If a man... snail
I drive man... Gold
I am seen... blue
I am always... fire
I am only... sieve
I go around... wheel
I turn around... key
Until I am... time
Weight in... ship
Three lives... water
My life can... candle
Lovely and... pearl
To unravel... riddle
At the sound... music
All about, but... air
Bright as... waterfall
Each morning... shadow
Glittering... icicle

Sind alle Rätsel gelöst, wird man bei dem Versuch, an den Steinen vorbeizugehen, in die Ruine von Glastonbuy Tor teleportiert.

Black Crypt

Andreas Tücks aus Blieskastel hat gleich einen ganzen Sack voller Fragen, die förmlich nach einer Komplettlösung schreien.

Wie kommt man im vierten Level durch den Ring der Schädel (Eingang zur Diebesgilde)? Wo findet man die "Mask of Truesight" und die vier Schlüssel für die vier Türen am Anfang des vierten Levels? Was muß man dem goldenen Gesicht im dritten Level zeigen und wo findet man den roten Schlüssel, den man für die Tür nördlich der Treppe zu Level 2 benötigt?

Die Antwort zu Police Quest I

Oliver Spata beantwortet die Frage von Daniel Schweizer. Der hatte Probleme mit Sweet Cheeks im Gefängnis. Nachdem Ihr die Dame ausgiebig geküsst habt, kommt Ihr mit folgenden Worten zum Erfolg: "Help me with the hotel operation". Danach sind alle Probleme für's erste aus der Welt geschafft.

Final Fantasy Legend 2

Game Boy Freak Beat Fuchs aus Ittingen kommt in seinem frischgekauften Rollenspiel nicht weiter. In dem ersten Dorf nach Apollos World sagt ihm der Wirt im Restaurant, er soll die Jukebox bedienen um weiterzukommen. Jetzt hat er schon sein Geld in den Automaten geworfen, doch nichts passiert. Wer kennt die richtige Melodie?

Leisure Suit Larry 3

Larry Laffer wird wohl noch in hundert Jahren seine Fans foppen. Christoph Schilling aus Ostermundigen hat es auch erwischt: Er möchte sich gern aus dem Inselgras einen Rock basteln, nur leider findet er das Gestrüpp nirgendwo. Diese Frage dürfte Euch keine Probleme machen.

Dragonflight

Thalions Evergreen fordert immer aufs neue die tapferen Helden heraus. Auch Michael Riedl aus Biebertal hat zwei Probleme mit dem prima Rollenspiel. Was macht er mit Netaldurs Zettel? Wie bekommt er das Dungeon auf, welches sich im Labyrinth des Drachentals befindet.

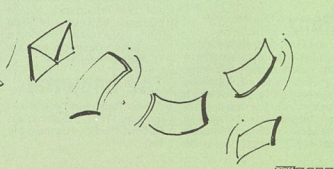
Mechwarrior

Roy Simon hat Probleme mit einem etwas älteren Spiel. Er hat so gut wie alles erledigt, hat das Paket nach "Dustball" geliefert, Kearny in der Bar getroffen und Griez für die 200 000 C-Bills getötet. Eine offene Frage bleibt: Wann und Wo findet man Natasha? Welcher Mechwarrior hat die Dame schon gefunden?

Great Courts II

Eren Basar aus Lübeck startet eine Karriere als Tennis-crack und möchte sich für das Masters in Frankfurt (2 Mio. $) qualifizieren. Wie viele Turniere muß man gewinnen, um teilnehmen zu können?

DR. BOBO ANTWORTET



PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US

GAME-PLAY

VIDEO - SPIELE - VERSAND

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES

PC ENGINE

Son Son II ..... nur	49,- DM
Gomola Speed . nur	29,- DM
Vigilante ..... nur	39,- DM
Afterburner II ... nur	59,- DM
Avenue Pad ..... nur	59,- DM

MEGA DRIVE

Musha Aleste ... nur	99,- DM
Adv. Military Com. nur	149,- DM
Hellfire ..... nur	49,- DM
Magical Heat ... nur	39,- DM
ASCCII Pad/SFC ..... nur	69,- DM

Umbauten: NES US-Norm 60,- DM / Mega Drive 50/60 Hz 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN: TÄGL. AB 10 UHR. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

IMMER DIE HEIßESTEN SPIELE!

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

MEGA DRIVE
TOKI
CALIFORNIA GAMES
PIT FIGHTER
KID CHAMELEON
SUPER FANTASY- ZONE
TECMO SOCCER
UNDEAD LINE
F1-GRAND PRIX
BUCK ROGERS
RINGS OF POWER
WARSONG
LYNX
BASKETBRAWL
HOCKEY
TOKI
ROLLING THUNDER

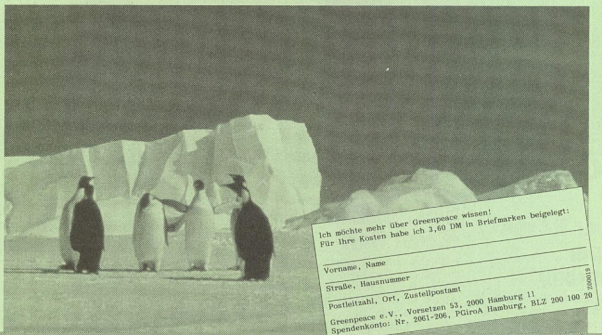
GAME BOY
TERMINATOR II
DRAGON'S LAIR
DEXTERITY
MEGA MAN
NEO GEO
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FOOTBALL FRENZY
GAME GEAR
DONALD DUCK
SONIC
FROGGER
GG ALESTE
MASTER SYSTEM
ASTERIX
DONALD DUCK

SUPER KICK OFF
FLINTSTONES
LUCKY DIME CAPERS
SLIDER
N.E.S.
MEGA MAN 3
TROG
RESCUE RANGERS
CAPTAIN PLANET
MS-DOS
STAR TREK 6
BUCK ROGERS 2
ELVIRA 2
AMIGA
CONQUESTADOR
ULTIMA VI
BLACK CRYPT

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN, VERSAND ABRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN, VERSAND NUR GEGEN VORKASSE (+ 5,- DM), LADEN PREISGÜNSTIGER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN UPS DM 10,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 0931/ 57 16 01

GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen draußen bleiben.

Nintendos Game Boy wurde anscheinend vom Rollenspielfieber erfaßt. Letzten Monat flatterten dermaßen viele *Final-Fantasy-2*-Lösungen in die Redaktion, daß man meinen könnte, der putzige Handheld verdrängt den PC vom Rollenspielthron. Seid also bitte nicht allzu deprimiert, wenn Eure mühevoll zusammengeschriebenen Lösungen nicht veröffentlicht werden — wir können nicht 23mal dieselbe Lösung abdrucken.

Noch eine Bitte in eigener Sache: Falls möglich, schickt umfangreiche Komplettlösungen auf Diskette im *Word*-Format (MS-DOS). Ihr würdet uns damit eine Menge Abtipparbeit ersparen. Das soll allerdings nicht heißen, daß wir handschriftliche Lösungen nicht mehr beachten; auf Diskette wäre es halt nur etwas angenehmer.

Davon abgesehen, werdet Ihr, im Gegensatz zur *VIDEO GAMES*, längere Lösungshillen in der *POWER PLAY* nur recht selten finden. Unser Hauptaugenmerk liegt weiterhin bei Paßwörtern, Cheats und kurzen Tips.

Kurt

TIP DES MONATS

Super R-Type (Super Famicom)

Der Tip des Monats geht an Thomas Kling aus München für seine Level-Anwahl zu *Super R-Type* auf dem Super Famicom. Während Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft (vor Spielbeginn), drückt Ihr zuerst neunmal die R-Taste und dann neunmal das Steuerkreuz nach oben. Nun sollten die Glöckchen aus dem Lautsprecher läuten (tun sie es nicht, probiert's noch einmal). Fangt nun ganz normal an zu spielen und drückt "Start" (Pause). Jetzt nur noch "Select", "A" und "R"-Taste gleichzeitig drücken, und im unteren Bilschirmbereich (genauer: unten links) erscheint die Nummer des Levels. Mit dem Steuerkreuz läßt sich nun jeder der 17 Level anwählen. Mit "Start" bestätigt Ihr Eure Eingabe und ab geht's zum Alien-Rupfen.

Ninja Gaiden (Game Boy)

Ein Soundmenü, bei dem Ihr die fetzigen Musikstücke des Game-Boy-Actionspiels *Ninja Gaiden* genießen dürft, ohne es durchspielen zu müssen, kommt von Thomas Hägler aus Bretzwil. Haltet im Titelbild einfach A und B gedrückt und schließt die Sache mit einem herzhaften Klopfer auf die "Start"-Taste ab. Viel Spaß beim Abrocken!

Final Fantasy Legend 2 (Game Boy)

Teil 2

Nicht nur der zweite Teil der Lösung wartet hier auf den Final-Fantasy-Spieler, sondern auch wunderschöne Karten von Thomas Gillitzer aus Krailling.

Dragon Race World

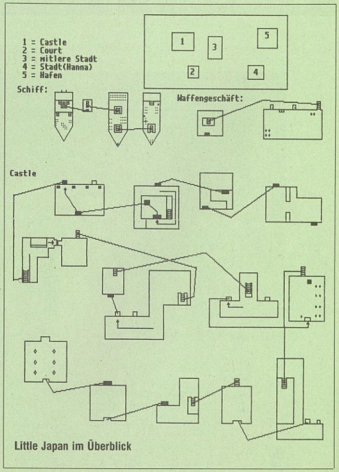
In der Stadt im Westen veranstaltet Apollo ein Riesenfest: Ein Drachenrennen, deren Teilnehmer MAGI einsetzen. Ihr nehmt am besten den kleinen niedlichen Drachen, den keiner reiten will. Kurz vor dem Ziel greift Euch die letzte Mannschaft an, dessen MAGI (b,c,d,d) den Zugang zur nächsten Welt öffnet.

Little Japan

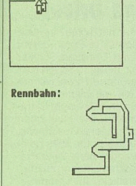
In der Stadt südlich der Säule macht Euch eine Horde wildgewordener Hatamotos an, die von einem zweiten Angriff Hana's (Tochter des Detektivs) abgehalten wird. Dankbar besucht Ihr sie in der Wohnsiedlung östlich der Stadt und erfahrt vom Tode ihres Vaters und vom Bananenschmugglerring. Sie will ihn rächen, und Ihr helft bereitwillig. Der Händler in der Stadt erzählt Euch verängstigt, daß die nächste Ladung im Schiff am südlichen Hafen wartet. Dort angekommen, hat Hana den Kahn schon inspiziert. Nach einigem Hin und Her begleitet Ihr Hana zum Gericht, um Echigoya anzuklagen. Doch das Schiff ist leer, Echigoya frei. Zurück in Hana's Haus versteckt Ihr den verwundeten Kane vor der Polizei und steigt mit Hana in Echigoya's Laden ein. Heimlich hört Ihr ein Gespräch mit. Ihr stürmt hinein und werdet wie erwartet angegriffen. Greift der erste Held mit TANK an, gehen fast alle Attacken der Schlägertruppe ins Leere. Danach macht Ihr Euch mit Taro auf den Weg zum westlich gelegenen Bungalow des Sho-gun. Liegt er am Boden, erscheint sein Vater und tritt persönlich gegen Euch an. Er ist sehr empfindlich gegen normale Waffen und Angriffszauber, aber immun gegen STONE und DEATH. Mit dem DRAGON-Schild könnt Ihr Euch gut schützen. Nun noch die MAGI-Steine und...

Dungeon World

In der ersten Truhe des Nasty-Dungeon lagert schon ein MAGI-Stein. Im weiteren Teil gibt's jede Menge Waffen



Little Japan im Überblick



Hier die Dragon Race World aus Final Fantasy 2

und Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Das Verlies mit dem MAGI-Stein wieder verlassen. Dem Geist mit "Ja" antworten.

Odins World

Kämpft Euch durch den Walhalla-Palast bis zu Odin vor und demonstriert ihm Eure Stärke. Odin ist immun gegen HYPER, STONE und DEATH; aber nicht gegen die normalen Angriffszauber, FLARE, NUKEBOMB und GLASS-Schwert. Nachdem Odin tot ist, könnt Ihr ihn nicht mehr wiederbeleben. MAGI erhaltet Ihr jede Menge.

Dark World

Hier hält Apollo nun den letzten MAGI-Stein in seinen Händen. Nachdem Ihr seinen Gehilfen plattgemacht habt, zaubert Apollo alle Eure Freunde herbei und will ihr Leben gegen die MAGI eintauschen. Ihr geht notgedrungen darauf ein. Jetzt trefft Ihr Euren Vater und erfahrt allerhand Neues. Zusammen rüstet Ihr Euch im westlichen Dorf richtig aus und kämpft Euch bis zum Bewacher des letzten MAGI-Steins vor. Gegen HYPER und DEATH ist er immun. Bevor Ihr gegen Apollo antretet, ordentlich Erfahrungspunkte sammeln und gut bewaffnen. Alle Magier sollten einen HEAL-Stab haben und einen im Gepäck haben.

Central Palace

Hier harrt Apollo seiner Eliminierung. Er ist immun gegen STONE, HYPER, DEATH, normale Angriffswaffen und Nahkampfwaffen. Mit FLARE, NUKEBOMB, GLASS-Schwert und Fernwaffen guckt er aber schon ängstlicher aus der Wäsche. In den ersten drei Runden voll draufhauen. Verwandelt er sich, stellt Ihr Euch um: Vater und ein Magier benutzen jede Runde einen HEAL-Stab, während die anderen weiterprügeln. Atomisiert Ihr seine Rüstung, gibt's eine nette Überraschung (Vater tot — doch nicht tot — Isis kommt — Erdbeben...).

Auf der folgenden Reise sollte das Monster ordentliche Angriffszauber bekommen. Isis benutzt am besten immer den verteidigenden MAGI-Stein. Am Ende steht ein Lift und östlich davon zwei Maschinen, von denen Ihr eine als letzten Gegner demontieren müßt. Sie stört sich nicht an DEATH, STONE und HYPER, ist aber gegen normale Angriffe wehrlos. Zuerst die vier Kanonen wegputzen und dann das Gerüst. Zwischendurch des öfteren HEAL benutzen, um die Charaktere wieder aufzufrischen.

Nach der Schlacht unterhaltet Ihr Euch mit Isis, nehmt den Aufzug und genießt die Endsequenz. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt's geschafft.

GG Aleste (Game Gear)

Das versteckte Soundmenü von *Galvanic Gunner Aleste* für das Game Gear fand Jean-Reiner Jung aus Bleckede. Ihr drückt im Titelbild Knopf 1 und 2 sowie "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr der Musik ganz entspannt lauschen, ohne Euch dabei mit diversen Feinden abgeben zu müssen.

dynatex

SEGA MEGA DRIVE
Hellfire (jp) 49.-
Atomic Robokid (jp) 49.-
Dangerous Seed (jp) 49.-
Crackdown (jp) 49.-
Dick Tracy (jp) 49.-
Ka Ge-Ki (jp) 49.-
Shadow Dancer (jp) 59.-
Mayjo Hunter Yoko (jp) 59.-
Out Run (jp) 59.-
Jewel Master (jp) 59.-
Zero Wing (jp) 69.-
Marvel Land (jp) 69.-
Mega Trax (jp) 69.-
Gynoug (jp) 69.-
Rambo III (jp) 69.-
Fantasia (jp) 69.-
Mercs (jp) 79.-
Sonic the Hedgehog (jp) 79.-
Quack Shot (jp) 89.-
Joypad Pro-2 39.-
Caddy Pack 29.-
Cartridge Softpack 29.-
Game Adapter 29.-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR
Super Monaco GP (jp) 49.-
GG Shinobi (jp) 59.-
Griffin (jp) 59.-
Out Run (jp) 59.-
Ninja Gaiden (jp) 59.-
Ax Battler (jp) 69.-
Devilish (US) 69.-
Donald Duck (jp) 69.-
Sonic the Hedgehog (jp) 69.-
GG Aleste II (jp) 69.-
Gear to Gear Cable 19.-
Netzteil 29.-
Wide Gear 49.-

ATARI LYNX
Blue Lightning 69.-
Electrocop 69.-
Chips Challenge 69.-
Gates of Zendocon 69.-
Slimeworld 69.-
Gauntlet 79.-
Klax 79.-
Roadblasters 79.-
Xenophobe 79.-
Ms. Pacman 79.-
Zarlor Mercenary 79.-
Paperboy 79
Robo Squash 79.-
Rygar 79.-
Shanghai 79.-
Rampage 79.-
Chess Challenge 79.-
Warbirds 79.-
Block Out 79.-
Ninja Gaiden 79.-
Pacland
A.P.B.
Turbo Sub
Scrapyard Dog
Chequered Flag
Viking Child
Ishido
Hard Driving
Robotron
S.T.U.N. Runner
Bill & Ted
Awesome Golf
Cyberball
Xybots

NEO GEO
NAM 1975 199.-
Joy Joy Kid 199.-
League Bowling 249.-
Magician Lord 279.-
Top Players Golf 279.-
Baseball Stars 279.-
King of the Monsters 279.-
The Super Spy 79.-
Cyber-Lip 79.-
Sengoku 79.-
Ninja Combat 79.-
Blues Journey 299.-
Ghost Pilots 299.-
Alpha Mission II 299.-
Burning Fight 299.-
Crossed Swords 299.-
Super Baseball 2020 329.-
Eight Man 329.-
Robo Army 329.-
Trash Rally 329.-
Fatal Fury 329.-

Nintendo SUPER FAMICOM
Lagoon (US) 149.-
Home Alone (US) 139.-
Thunder Spirits (jp) 159.-
John Madden (US) 139.-
Fire Pro-Wrestling (jp) 159.-
Dimension Force (jp) 159.-
Formation Soccer (jp) 139.-
Actraiser (US) 129.-
Ghouls'n Ghost (US) 139.-
Tennis (US) 129.-
Final Fantasy II (US) 149.-
UN Squadron (US) 139.-
Game Adapter 49.-
Super NES ↔ Super Famicom

Nintendo GAME BOY
Adams Family 69.-
Killer Tomatoes 69.-
Marble Madness 69.-
Faceball 2000 69.-
Boxxle 49.-
Ninja Gaiden 69.-
Bugs Bunny II 69.-
Double Dragon II 69.-
The Simpsons 69.-
Turrican 69.-
Battletoads 69.-
Final Fantasy Adventure 79.-
Final Fantasy Legend II 79.-
Fortified Zone 59.-
Hunt for Red October 69.-
Burgertime Deluxe 49.-
Gremlins II 69.-
Duck Tales 69.-
Mega Man 69.-
Mickey Mouse 69.-
Catrap 49.-
Snoopys Magic Show 49.-
Trax 69.-
Go Go Tank 69.-
Navy Seals 69.-
Robocop 69.-
Robocop II 69.-
Sneaky Snakes 69.-
Pacman 69.-
Gauntlet II 69.-
Terminator II 69.-
Double Dragon 69.-
Bubble Bobble 69.-
Mysterium 59.-
Marus Mission 69.-
Solomons Club 59.-
Super Mario Land 48.-
Dr. Mario 53.-
Castlevania 69.-
WWF Superstars 69.-
Turtles 69.-
Netzteil 24.-
Lightboy 49.-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex
Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter

dynatex
Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

X = Geschenk

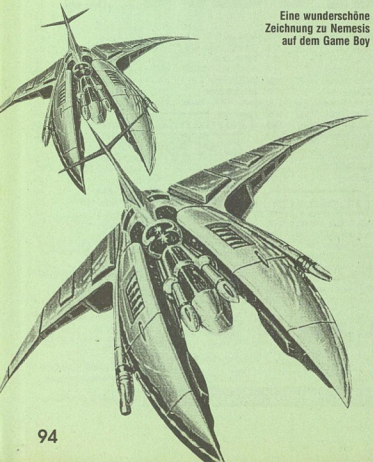
= Fahrstuhl zu Ebene 2

L.0 = hier runterfallen, um in Ebene 0 zu gelangen.

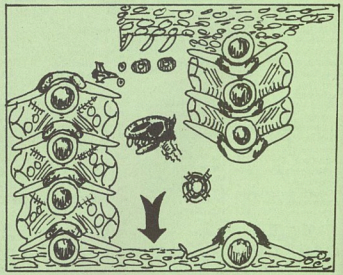
Toejam & Earl (Mega Drive)

Ein paar nützliche Hinweise zum Mega-Drive-Spiel *Toejam & Earl* fand Christian Schiller aus Diez heraus. So gibt es schon in Ebene 1 zwei weitere Inseln, die mit allerlei feinen Geschenken und einem Extra-Level winken. Die Insel oben rechts birgt sechs Geschenke, während das unten links gelegene Eiland weitere zwei Präsente und den Eingang zu Ebene 0 versteckt. Ihr kommt jedoch nur mit den "Icarus Wings", den "Rocket Skates" oder mit zwei "Innertubes" (Gummienten) zu den versteckten Inseln. Laßt Ihr Euch nun in das leere Loch der unteren Insel fallen, seid Ihr auf Ebene 0 angekommen. Am dortigen Limonadenstand bleibt Ihr kurz stehen und sackt so ein Extraleben ein. In der Badewanne läßt sich beliebig oft die eigene Energie auffrischen. Springt Ihr von der Ebene, landet Ihr auf der höchsten von Euch erreichten Ebene. Im weiteren Spiel erweist sich dann die "Badewannen-Tankstelle" als äußerst nützlich.

Die erste Ebene von *Toejam & Earl*



Eine wunderschöne Zeichnung zu Nemesis auf dem Game Boy



Nemesis (Game Boy)

Den Eingang zu einem Geheimlevel der Game-Boy-Ballerei "Nemesis" fand Harald Rüdle aus Esslingen. Ziemlich am Ende des vierten Levels wartet "Re-Bone" zwischen zwei Säulen. Habt Ihr ihn plattgemacht, stellt Euch an die Stelle, wohin der Pfeil zeigt (knapp über den Boden) und wartet, bis die Stelle fast aus dem Bild scrollt — flup! — huch! — Bonuslevel.

Codes für Skweek auf dem Game Gear

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	----	26	AJGP	51	JGJI	76	APGF
2	AJAJ	27	IJPB	52	APAP	77	JPPH
3	JJJL	28	CAEG	53	JPJB	78	CGEM
4	AACC	29	LANI	54	AGCI	79	LGNO
5	JALE	30	ACEG	55	JGLK	80	EAAE
6	AJCL	31	JCNI	56	APCB	81	NAJG
7	JJLN	32	ALEP	57	JPLD	82	EJAN
8	CAAC	33	JLNB	58	CGAI	83	NJJP
9	LAJE	34	ACGI	59	LGJK	84	EACG
10	ACAC	35	JCPK	60	AEEI	85	NALJ
11	JCJE	36	ALGB	61	JENK	86	EJCP
12	ALAL	37	JLPD	62	ANEB	87	NJLB
13	JLJN	38	CCEI	63	JNND	88	GAAG
14	CCAE	39	LCNK	64	AEGK	89	PAJJ
15	JCLG	40	AEAE	65	JEPM	90	ECAG
16	ALCN	41	JEJG	66	ANGD	91	NCJJ
17	JLLP	42	ANAN	67	JNPF	92	ELAP
18	CCAE	43	JNJP	68	CEEK	93	NLJB
19	LCJG	44	AECG	69	LENM	94	ECCI
20	AAEE	45	IELI	70	AGEK	95	NCLK
21	JANG	46	ANCP	71	JGNM	96	ELCB
22	AJEN	47	INLB	72	APED	97	NLLD
23	JJNP	48	CEAG	73	JPNF	98	GCAJ
24	AAGG	49	LEJI	74	AGGM	99	PCJK
25	JAPI	50	AGAG	75	JGPO	100	ENDDEMO !!!!!!!

Skweek (Game Gear)

Die 99 Paßwörter zum Game-Gear-Skweek schrieb sich Manuel Alfonso-Ulrich aus Grünstack auf und sandte sie uns zu. Viel Spaß beim "skweeken" durch nunmehr anwählbare 100 Level.

Turrican (Mega Drive)

Ein verstecktes Menü mit feinsten Einstellmöglichkeiten fand Lucas Strube aus München. Geht zuerst ins normale Option-Menü und haltet das Steuerkreuz nach unten (gedrückt halten). Gebt nun folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Roger Rabbit (Game Boy)

Die Paßwörter zu *Roger Rabbit* auf dem Game Boy stammen von Andreas Weiß aus Freinsheim.

Szene 2 — DLT3QYBY
Szene 3 — GPLDMSRC
Szene 4 — MMCFGWXJ
Szene 5 — BGQTVKJP
Szene 6 — RTJBWN43

Rolling Thunder 2 (Mega Drive)

Wer die Paßwörter aus der letzten *POWER PLAY* schon ausprobiert hat, darf sich auf zehn weitere freuen. Das Spiel ist jetzt erheblich schwerer und auch farblich anders gestaltet. Herausgefunden hat die recht lustigen "Paßwortsätze" Maik Krautscheid aus Norderney. Viel Spaß beim "etwas anderen" Rolling Thunder.

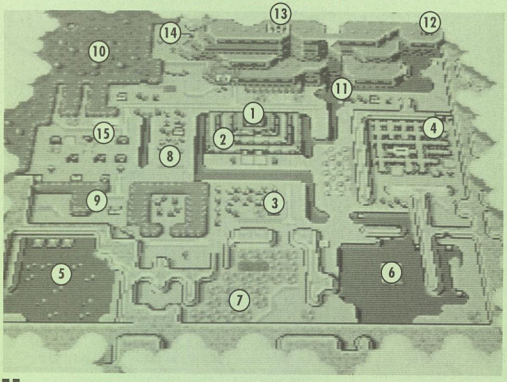
Level 01 — A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Level 02 — A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Level 03 — A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Level 04 — A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Level 05 — A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Level 06 — A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Level 07 — A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Level 08 — A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Level 09 — A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Level 10 — A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Level 11 — A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

ZAPP
G•A•M•E•S
TEL 06131-614100
Proove The System
Sega Mega Drive Kid Chameleon 119,-
Terminator a. A.
Task Force 119,-
Rings of Power 129,-
Warsong 129,-
Buck Rogers 129,-
Exile 119,-
Sonderangebote ab 39,-
Sega CD-ROM inkl. Spiel 799,-
Mega Drive dt. 280,-
jap. PAL 279,-
jap. RGB 289,-
Game Gear die neuesten Games a. A.
Weitere Systeme a. A. Kein Ladenverkauf.
ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

POWER-GAMES
Der neue Videospielversand im Kreis Aachen
MEGA DRIVE-SPIELE AB 49,00 DM
ACHTUNG:
Ab Ende März NEUE TELEFONNUMMER:
Tel./Fax: 02405/83940
02405/83940
Bitte Bandansage beachten !!!!!!!!!!!!!!
Weitere Systeme auf Anfrage!
Laufend Neuerscheinungen für alle Systeme, rufen Sie uns an!
POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen
Weitere Angebote auf Anfrage
Tel. 02405/93940
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

IMPORTE - NEUHEITEN
FLASH POINT
The Future is Game
Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
FLASHPOINT HAT's
MEGA DRIVE
GAME GEAR
Two Crude Dudes US 99,94
J.M. Football '92 US 89,94
Thunderforce III US 99,94
California Games US 99,94
Ring of Power US 119,94
Phelios jap 49,94
Mickey Mouse jap 79,94
Super Shinobi jap 79,94
Golden Axe II jap 89,94
Space Harrier jap 49,94
Sonic the Hedge. jap 64,94
Donald Duck jap 64,94
Axe Battler jap 54,94
Mickey Mouse jap 59,94
Ninja Gaiden jap 49,94
Mappy Land jap 54,94
G-Loc jap 54,94
Out Run jap 49,94
Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil
0 45 51 / 40 97
Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Mega Drive ist ein Importgerät ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

Tip aus der Redaktion: Zelda 3



Und weiter geht's mit den Geheimnissen des Japanimports *Zelda 3*. Heute entführen wir Euch in die mysteriöse Schattenwelt, die den Großteil des Spiels beansprucht. Die meisten Landschaftsmerkmale von Hyrule sind auch hier wiederzufinden. Auf den ersten Blick haben sich nur ein paar Kleinigkeiten geändert — diese haben es aber in sich. Für die wichtigsten Orte in der Schattenwelt haben wir Euch in aller Kürze einige entscheidende Tips zusammengestellt.

mh

Teil 2: die Schattenwelt

1. Die Pyramide. Habt Ihr den Oberbösewicht im Königspalast von Hyrule erledigt, startet Ihr hier in die Schattenwelt. Auch der große Showdown mit dem letzten Oberbösewicht findet an dieser Stelle statt.

2. Hier befindet sich eine geheimnisvolle, brüchige Steinplatte. Leider widersteht die Platte allen Zerstörungsversuchen. Nur mit einer Spezialbombe, die Ihr später im Spiel kaufen könnt, läßt sich die Platte zerstören. Dahinter findet Ihr das Schattenpendant zur Zauberelfe aus Hyrule. Die Schattenelfe verwandelt einige Gegenstände: Aus dem vorletzten Schwert (Nummer 3) wird der beste Säbel, aus dem normalen Bogen wird ein Silberner.

3. In Hyrule ist dieses Gebäude Euer Haus. In der Schattenwelt befindet sich in dem Haus ein Bombenhändler. Habt Ihr den siebten Dungeon erledigt, könnt Ihr hier die Superbombe kaufen, um die Steinplatte an der Pyramide zu sprengen. Die Bombe läuft Euch immer hinterher und bleibt erst stehen, wenn Ihr Euch sehr schnell wegbewegt. Laßt Ihr die Bombe allein, sprengt Sie sich nach ein paar Sekunden selbst in die Luft.

4. Der erste Dungeon in der Schattenwelt. Um hineinzukommen, müßt Ihr unter den Bäumen hindurchwandern. Die möglichen Gänge sind mit ein wenig Mühe zu erkennen.

5. Zu diesem Labyrinth kommt Ihr nur über einen Umweg. Laßt Euch in Hyrule von dem Wetterhahn (Ihr erinnert Euch an die Flöte und den Hahn im Dorf!) in die linke untere Ecke transportieren. Ihr seid nun auf dem Bergmassiv. Hebt den rechten Stein hoch — Bingo! Ein Teleporter in die Schattenwelt taucht auf. Seid Ihr in der Schattenwelt, müßt Ihr am Eingang des Dungeons (ist entsprechend markiert) nur das passende Magiesymbol benutzen und der Eingang öffnet sich.

6. Auch dieses Labyrinth läßt sich nur über den Umweg nach Hyrule erreichen. Schwimmt in Hyrule zu der Insel in der Mitte des Sees. Hebt hier wieder den rechten dunkelgrünen Stein hoch. Auch hier taucht ein Teleporter auf, mit dem Ihr direkt an den Dungeon-Eingang transportiert werdet.

7. Noch ein Labyrinth. Wie in den anderen, ist der Eingang nur mit einem kleinen Kniff zu öffnen. Geht nach Hyrule und öffnet hier das Schleusentor. Jetzt wieder zurück in die Schattenwelt und rein ins Dungeon. Der vormals überschwemmte Zugang ist jetzt frei.

8. Das Haus des Schmieds. In diesem Haus befindet sich in Hyrule normalerweise der Schmied. In der Schattenwelt ist es leer. Habt Ihr den Gehilfen des Schmieds aus der Schattenwelt nach Hyrule gebracht (siehe Nummer 9.), findet Ihr hier eine blaue Schatzkiste, die Euch folgt. Bringt die Kiste nach Hyrule und lauft mit dem Schatz zu dem Eremiten. Der Lohn ist die vierte leere Flasche.

9. Hier steht der Frosch, der sich, nachdem Ihr ihn nach Hyrule gebracht habt, in den Gehilfen des Schmieds verwandelt. Dazu benötigt Ihr aber den zweiten Krafthandschuh, um die dunkelgrünen Steine wegzuheben, die um den Frosch angeordnet sind.

10. Das Waldlabyrinth. Dieses Dungeon ist auf viele kleine Einzellabyrinthe verteilt. Um an den Obermotz zu kommen, benötigt Ihr den roten Zauberstab. Mit diesem Zauberstab läßt sich der Knochenhals des Spinnenskeletts in der linken oberen Ecke wegfackeln, um so den finalen Eingang freizulegen.

11. Der Wasserfall. Hier findet Ihr den dritten Magiestein. An dieser Stelle seht Ihr im Wasser vor dem Wasserfall einen Steinkreis. Nehmt einfach den Felsen, der am Ufer liegt und werft ihn in den Steinkreis. Kurz darauf taucht ein Fisch auf und spukt das dritte Magiesymbol aus.

12. Der siebte Dungeon. In diesen gelangt Ihr nur, wenn Ihr das dritte Magiezeichen habt. Um an den Eingang zu kommen, müßt Ihr, wie gehabt, über Hyrule gehen. Lauft auf dem Berg (in Hyrule) immer nach rechts und überquert die Brücke. Am rechten Ende der Berge findet Ihr ein kleines Plateau mit drei Holzpflöcken. Haut alle drei Pflöcke in den Boden, und ein Teleporter-Feld taucht auf, das Euch direkt an den Eingang des siebten Dungeons führt.

13. Dungeon Nummer acht. Als Obergegner wird Euch der gleich Motz serviert, der schon das Königschloß von Hyrule unsicher machte. Allerdings in dreifacher Ausführung. Nur einer der drei Angreifer ist der "echte" Feind — die beiden anderen sind nur "Schatten" und lassen sich nicht erledigen.

14. Die Holzfällerhütte. Der angesägte Baum läßt sich mit einem kräftigen Stüber umwerfen. Minilabyrinth.

Viking Child (Lynx)

Die vier Paßwörtchen zu *Viking Child* auf Atari's Kleinstem erspielte Till Meyenburg aus Köln.

Level 1 — OMEGAMAN
Level 2 — PATRICIA
Level 3 — REDDWARF
Level 4 — DEWSBURY

Home Alone (Super Famicom)

Um auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine Kevin heil durchs Spiel zum gleichnamigen Film zu bringen, darf er sich nun seiner Unverwundbarkeit erfreuen. Florian Fläter aus Strande fand heraus, daß der kleine Held beliebig viel Prügel einstecken darf, wenn man im "Pause"-Modus das Steuerkreuz nach oben drückt und die "Select"-Taste betätigt.

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 10.06.92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 30. April '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August-Ausgabe'92** (erscheint am 15. Juli '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. F-15 20 DM, Turrican 15 DM, Elvira 1+2, Chase HQ 10 DM, Rainbow Is. 15 DM, Altere B. 15 DM, F 16 25 DM, Ultima 6, Conquestador 45 DM, Swiv 10. Tel. 07931/51274 13–14 Uhr und ab 19 Uhr.

Verk. Orig.-Spiele-Sammlung: 3 Input 64 und 10 andere Orig.-Kass. (80 % i. Orig.-Packung), 6 Input 64-Disks: Gesch. Preis 330 DM, für schlappe 120 DM. Tel. 09721/58297

Verk. C64 + Monitor, 1541 II + 2 det. C 64 + Disks, Drucker, Datasette und anderes Zubehör, auch einzeln zu verkaufen, kpl. 800 DM. Tel. 02683/23263 ab 16.30 Uhr

Verk. C 64, 1541 Mon., Data, 2 Joysticks, Diskbox, 40 Disks, Buecher, 16 C-64-Zeitschriften. Tel. 08061/4108, Lindestr. 31 c, 8202 Bad Aibling, Andreas Antreter

Verk. C 64-Originale: Vendetta, Turrican I, Rainbow Islands, Grand Monster Slam, Rock'n Roll, Spherical und 1 Datasette mit 5 Spielen (25 DM). Tel. 0214/22913, Holger

Biete 50 DM inkl. NN-Versand für Alter Ego (C64-Orig.)!! Suche 'malé und 'female' Version. Markus Weber. Tel. 06392/10154

*** Achtung !!! *** Verk. Lotus Esprit Turbo Challenge !! (Orig.), Preis VB. Heiko Panke, Bibernweg 5, 4700 Hamm. Tel. 02381/69442

Verk. C 64 mit Floppy 1541, Farbmon. 1802, Drucker C 120 D, Maus, Joystick, Software und Zeitschriften, Preis 800 DM. Tel. 06271/7147

Verk. Orig. C-64-Spiele: Wing and Forget, Ninja W., Magnum Quad, Night Breed, Challenge und Merry Pythons. Flying Circus, Preis auf Anfrage. Tel. 0221/552546

Verk. C 64 1, Drucker, Joystick, Orig.-Spiele, HB, für ca. 550 DM, leicht def. Floppy 50 DM. Tel. 09142/5450, Jörg

Verk. C 64 II, 1541 II, Geos 1.3, 2.0, Maus, HB, 100 Disks, Diskboxen, Abdeckhaube, Lit., kpl. 350 DM, VB möglich. Tel. 02225/3720 Jan, ca. 13.30 oder 20h

Verk. C64 Orig.-Spiele: Buck Rogers, Zak MC Kracken, Betrayal, Batman, Geos, Exterminator, Ultima V, Giga Paint je 30 DM. Daniel Fürth, Tel. 0911/720278

Verk. Orig.-Spiele: Emlyn Hughes Int. Soccer, Football-Man, II, Hawkeye, Mayday Squad, Preise VHB. Tel. 07944/2468 ab 18 Uhr

Tausche, S. Famicom- und Mega Drive-Spiele aller Art. Suche: Joe + Mac, EDF, Zelda III, Dungeon Master, Immortal. Tel. 05341/392144 (Michael) Suche C 64 !

Verk. C 64 + Joystick, Floppy 1541 II, 200 Spiele, Resetschalter, Abdeckhaube, Disc. Bücher, Handbücher, Dirk, 2000 HH 71, Hohnerkamp 89, 040/6404417 (350 DM)

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Maus + Pad, Haube, 2 Joys, Bücher, 5 Boxen, 55 Originale, ca. 1Mks mit Spielen, Reset-Locher, neu 2400 DM, VHB 900 DM. Tel. 05425/6750

C128D – C 64-kompatibel, ohne Monitor, mit Datasette, C 64-Spiele, Fach-Bücher, 64er Zeitschriften, VB 450 DM. Tel. ab 15 h: 02306/8830

Verk. C 128 mit Spielen, Maus und Zeitschriften für 600 DM. Tel. 06434/5473 nach 18 h

Verk. nesige Spielesammlung + viel Zubehör: Module, Bücher, Zeitschriften, Hardware, Kassetten, PDs, Disks. T. Pölleth, Freitenshofer 30, 8437 Freystadt

Suche Tauschpartner für C 64-Spiele, habe: Pit-Fighter, Final Fight, D. Dragon 3, Blues Brothers, Terminator II, suche: Turtles II, Rubicon, Rod Land, Mega Twin, Budokan, Thunder usw., Tel. 05251/74805

Verk. C 64 II, 2 Floppys 1541 II und 200 Disks, Floppy-Adapter f. Stromzufuhr fehlt, 2 Disketten. VB 350 + 400 DM. Tel. 0208/600392 (Tastatur 1 Jahr alt, Floppies 1 u. 1,5 J. alt)

Kaufe Pollensiel-Oldies: Phantasy II, Eternal, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Demons Wint., Xyphus, Below the Root, Leg. of Blacksilver, Alt. Real. 1 + 2. Tel. 05832/305 (Carsten)

Verk. C128 D + 1901-Mon., + Elvira, Starwars Trilogie, Invest + ca. 60 Disks + Datasette für VHB 800 DM. Tel. 07262/7666

Verk. C 128 D + 3,5"-Floppy + Geos Paint + Joystick + Spiele (z. B. Maniac Mansion u. Might and Magic I) zum Superpreis von 300 DM. Tel. 02181/71460 (D. Böhm, Lerchenweg 17, 4048 Grevenbroich)

Biete DM 20 für Superstar Ice Hockey auf C 64-Disk (mint). Kai Manthey, Glockenspiegel 30, 3006 Burgwedel. Tel. 05139/6644 ab 18 h

Verk. Sim City, Turrican, Rick D. II und Chips Challenge für je 25 DM, Buck Rogers, Might und Magic II für je 30 DM. Tel. ab 19 h 0251/201832, Björn

C 64 mit Philips-Monitor, Floppy 1541, Drucker MPS-803, Datasette, Exos, Mouse, 3 64er und PD-Soft, zu verkaufen für VB 900 DM. Tel. 05773/3396 (Mo – Fr, 14 ...18 h), Oliver Detert

Verk. Orig.: Gunship, Football-Man. II, Ultima IV, TD 2 + Supercars, Pirates, alle Spiele zwischen 20 –40 DM. O. Rehbein, Tel. 02351/26368

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II, Datasette, Bildschirm, Joystick und 34 Spielen incl. Box + Diskbücher. Preis VB. Tel. 08797/281 od. 708802

Suche dringend Tauschpartner für C 64 !! Bite Lists an Philipp Moellinger, Dohrstr. 24, 4054 Nettetal (100 % Antwort)

Suche Tauschpartner für C64-Games (100%ig Antwort). Verk. Turrican II, Invest, Rings of M., Tatanwordt, je 20 DM. Andre Heß, Bultpöuller Kirchenweg 13, 2251 Bordelum

Verk. C 64 mit Floppy 1541, Datasette, 3 Orig.-Spiele (E-Motion, Fighter Bomber, Retrograde), 85 Disks, Drucker MPS 803, Diskettenbox und Bücher, für 290 DM. Tel. 08144/7690

Zuverkaufen: C 64, Tastatur, Floppy 1541 II, 40 Disks, Box, 2 Jahre alt, kaum benutzt. Näheres unter 0221/741522

Verk. C 64 (100 % o.k.), dabei sind 1 Floppy, 1 Datasette, ca. 50 Spiele, Joysticks, dazu 1 Comp.-Tisch (Kiefernachbildung). Tel. 0228/216018

Verk. C 64 II (Garantie), Floppy 1541 II, C 64 II def., ca. 100 Spiele + Box + 3 Joysticks, kpl. für 450 DM VHB. Tel. 07303/2026 ab 18 h (+ Sportbootführerschein See Prüg.)

Verk. C 64, Floppy 1541 II (100 % o.k.), Zub., Final-C. III, Joystick, ca. 200 Spiele. Tel. 02334/54503 (Preis VB). Martin Antonik, Am Berge 65, 5800 Hagen

Verk., tausche Orig. Monaco GP, Panza Kick, Battle Isle, Bundesl. Man. Prof., Powermonger, Lotus Turbo II, Face Off, TV Football, P. Kaines, Bitburgerstr. 10, 5521 Neidenbach, Tel. 06563/8786

Verk. Zeitschriften: z. B. Amiga, PP, Amiga Joker, ASM, Amiga Special usw., Becker-Tools, Popculous III, Sigmath (Mathesprogramm), Trans Dot pro, Perrite. Tel. 0541/17981 ab 15 h

Verk. oder tausche Orig.: AH 73, M. Thunderhawk 50 DM, Voyager 20 DM, Tower Fra 40 DM, Alex, Schwabmann, Paul-Ehrich-Str. 37, 6070 Langen. Tel. 02102/60316

1 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S + Software + Zub., FP 1300 DM; C 64 II, 1541 II, Drucker MPS 803, Disk, Zub., FP 400 DM, W. Schwab, Lichtenbergstr. 38, 4019 Monheim, Tel. 02173/31558

Verk. Starflight I 40 DM, Curse of the A. Bonds 30 DM, She-Fox 15 DM, Indy Adv. 39 DM, Gauntlet II 15 DM. A. Krewerth, Paul-Keller-Weg 3, 5220 Waldbröl

Verk. A 500 + Mon. 1084 S, 1 MB, 2. LW, Software, Lit., 2 Sticks, 120 Disks, wegen Systemwechsel, VB 1200 DM. Tel. 06701/1097 (Sascha) ab 14 h

Verk. Formula One GP, 60 DM, F-15 II, Buck R. 50 DM, Champ. of K., Populous, Elvira, Gunboat, Railroad T. – ab DM. Tel. 07624/1734, Matthias

Verk. A 2000 mit 2 LW, Alt-Controller, 60 MB Festplatte, Mon. L.L., Kickstart 1.3 für 1800 DM. Tel. 06151/295509

Biete 50 DM, inkl. NN-Versand, für Alter Ego (C64-Orig.). Suche 'male und female'-Vers. Markus Weber. Tel. 06392-10154

Verk. A 2000 Thomson- Farbmon., 30 Disks, 2 Joysticks, Zustand o.k., 1600 DM. Tel. 06196/41048

Suche Software: Willy Beamish, Formel 1 GP, Leisure Suit Larry III (dt. Vers.), zahle bis zu 20 DM, nehme alles. Tel. 09561/15231 (Thorsten) ab 14 h

A 2000, XT-Karte, Monitor, 2 Joys, Disks, Video Digitizer incl. Digi Paint mit orig. elektron. Farbfilter, NP über 4000 DM, VB 2500 DM gegen Gebot. Tel. 089/8712068

Verk. A 500 m. Kick 2.0, Mon. 1084 S, 20 MB HD A 590, 2. LW, 2 MB RAM, Super-Software, z.B. Railroad, Falcon, Larry 3, Beckerteil II, viele Bücher, NP 4000 DM, VB 2400 DM. Tel. 05164/761, Ingo

A 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip-RAM, 2 Floppy, Fl. Fixer A2320, Multisync, 1700 DM, weitere Hard- und Software & Lit. gg. Aufpreis (HD, Turbokarte etc.). Tel. 06105/43004

Verk. Original: Battle Isle, Game of Cosmic Forge, Buck Rogers, PGA Tour Golf, Bundesliga Manager Prof., Microprose Soccer. Tel. 0471/45961 ab 17 h

Suche f. Amiga Agony, Space Quests und Powerwheels nur Orig. und alle 100 % o.k., verk. NES mit 4 Spielen z. B. Super M. Br. III usw., NP 610 DM, VB 350 DM. Tel. 0037/45692/292, Sascha

Verk. Amiga-Originale wie z.B. Indy III Adventure, Kathedrale, Monkey Island und andere. Suche Behälter I + II, Indy IV oder tausche. Tel. 07425/7809, Michael

Fortsetzung auf Seite 101

Amiga

Flood und das Power Pack verk. ich für 30 DM, Indy III verk. ich für 50 DM und Star Flight für 20 DM. Tel. 02623/2616, Markus

Verk. A 500, 2. LW, 1 MB Speicher, Farbm. 1084, 10 Leerdisks, Box, Joys, Maus + Mattle, Abdeckhaube, 3 Orig.-Spiele, Preis VHB. Tel. 07053/7140 ab 18 h

Verk. A 500 m. Kick 2.0, 1 MB Speicher, Farbm. 1084, 10 Leerdisks, Box, Joys, Maus + Mattle, Abdeckhaube, 3 Orig.-Spiele, Preis VHB. Tel. 07053/7140 ab 18 h

Verk. Original: Monaco GP, Panza Kick, Battle Isle, Bundesl. Man. Prof., Powermonger, Lotus Turbo II, Face Off, TV Football, P. Kaines, Bitburgerstr. 10, 5521 Neidenbach, Tel. 06563/8786

Verk. Zeitschriften: z.B. Amiga, PP, Amiga Joker, ASM, Amiga Special usw., Becker-Tools, Popculous III, Sigmath (Mathesprogramm), Trans Dot pro, Perrite. Tel. 0541/17981 ab 15 h

Verk. oder tausche Orig.: AH 73, M. Thunderhawk 50 DM, Voyager 20 DM, Tower Fra 40 DM, Alex, Schwabmann, Paul-Ehrich-Str. 37, 6070 Langen. Tel. 02102/60316

1 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S + Software + Zub., FP 1300 DM; C 64 II, 1541 II, Drucker MPS 803, Disk, Zub., FP 400 DM, W. Schwab, Lichtenbergstr. 38, 4019 Monheim, Tel. 02173/31558

Verk. Starflight I 40 DM, Curse of the A. Bonds 30 DM, She-Fox 15 DM, Indy Adv. 39 DM, Gauntlet II 15 DM. A. Krewerth, Paul-Keller-Weg 3, 5220 Waldbröl

Verk. A 500 + Mon. 1084 S, 1 MB, 2. LW, Software, Lit., 2 Sticks, 120 Disks, wegen Systemwechsel, VB 1200 DM. Tel. 06701/1097 (Sascha) ab 14 h

Verk. Formula One GP, 60 DM, F-15 II, Buck R. 50 DM, Champ. of K., Populous, Elvira, Gunboat, Railroad T. – ab DM. Tel. 07624/1734, Matthias

Verk. A 2000 mit 2 LW, Alt-Controller, 60 MB Festplatte, Mon. L.L., Kickstart 1.3 für 1800 DM. Tel. 06151/295509

Biete 50 DM, inkl. NN-Versand, für Alter Ego (C64-Orig.). Suche 'male und female'-Vers. Markus Weber. Tel. 06392-10154

Verk. A 2000 Thomson- Farbmon., 30 Disks, 2 Joysticks, Zustand o.k., 1600 DM. Tel. 06196/41048

Suche Software: Willy Beamish, Formel 1 GP, Leisure Suit Larry III (dt. Vers.), zahle bis zu 20 DM, nehme alles. Tel. 09561/15231 (Thorsten) ab 14 h

A 2000, XT-Karte, Monitor, 2 Joys, Disks, Video Digitizer incl. Digi Paint mit orig. elektron. Farbfilter, NP über 4000 DM, VB 2500 DM gegen Gebot. Tel. 089/8712068

Verk. A 500 m. Kick 2.0, Mon. 1084 S, 20 MB HD A 590, 2. LW, 2 MB RAM, Super-Software, z.B. Railroad, Falcon, Larry 3, Beckerteil II, viele Bücher, NP 4000 DM, VB 2400 DM. Tel. 05164/761, Ingo

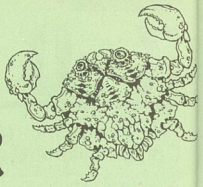
A 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip-RAM, 2 Floppy, Fl. Fixer A2320, Multisync, 1700 DM, weitere Hard- und Software & Lit. gg. Aufpreis (HD, Turbokarte etc.). Tel. 06105/43004

Verk. Original: Battle Isle, Game of Cosmic Forge, Buck Rogers, PGA Tour Golf, Bundesliga Manager Prof., Microprose Soccer. Tel. 0471/45961 ab 17 h

Suche f. Amiga Agony, Space Quests und Powerwheels nur Orig. und alle 100 % o.k., verk. NES mit 4 Spielen z.B. Super M. Br. III usw., NP 610 DM, VB 350 DM. Tel. 0037/45692/292, Sascha

Verk. Amiga-Originale wie z.B. Indy III Adventure, Kathedrale, Monkey Island und andere. Suche Behälter I + II, Indy IV oder tausche. Tel. 07425/7809, Michael

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



Clue-Book (2)

Seid Ihr an einer Mission in Everlund, Sub-Yartar oder Neverwinter gescheitert? Dann seht Euch den zweiten Teil des Clue Books an.

EVERLUND

Amanitas, ein High-Level Magic-User, wird in der Stadt Everlund gefangen gehalten. Seine Zhentarimentführer wollen ihn nach Zhentil Keep bringen. Dort kann mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln sein Wissen aus ihm herausgepreßt werden.

Die Gruppe muß Amanitas retten, um die Standorte der vier Statuen zu erfahren und Zhentarims Plan zu vereiteln.

Ruheort: Im Inn oder jedem anderen nichtöffentlichen Ort seid Ihr sicher. In den Straßen könnt Ihr nicht bleiben.

Monster: Bis zu fünf Angriffe von Stirges sind in den Straßen zu erwarten. Im Nordosten der Old City greifen bis zu drei Gruppen von Skeletons an. Im verborgenen Zhentarimkomplex im Südwesten trefft Ihr auf drei kleine Ansammlungen von Gnolls.

1. Ein Posten der Stadtwache.

2. Eine Brücke über den Fluß Rauvin.

3. Boat Rentals vom Fluß Rauvin.

4. Inn of the Well-Marked Path.

5. Stadthalle von Everlund. Ein Mitglied des Stadtrates erzählt etwas über die Ereignisse in der Stadt.

6. Ein kleiner Steinbrunnen.

7. Hahr-Peer's Bazaar. Der Eigner berichtet, daß er ausgeraubt wurde.

8. Ein Lager- und Ruheraum.

9. Ihr hört das Mampfen eines großen Tieres. Geht weiter und Ihr werdet eine kleine Gruppe von Owlbears vorfinden, die die Reste eines Pferdes verspeisen.

Im Kampf sollte die erste Reihe GUARD auswählen, um keinen Boden zu verlieren, wenn die Owlbears angreifen. Die Owlbears können nur jeweils zu zweit attackieren. Die hintere Reihe kann den Feind mit Pfeilen bombardieren, während der Magic-User einen "Stinking Cloud" ausspricht.

Diese Kampfstellung ist für viele Monster geeignet, bis der Magic-User den fünften Level erreicht hat und die Sprüche "Fireball" und "Lightning Bolt" benutzen kann.

Die Owlbears bewachen die Geheimtür in der Südwand, die zu einem Gang unter dem Fluß Rauvin führt. Der versteckte Komplex, wo Amanitas gefangen gehalten wird, liegt am Ende des Ganges.

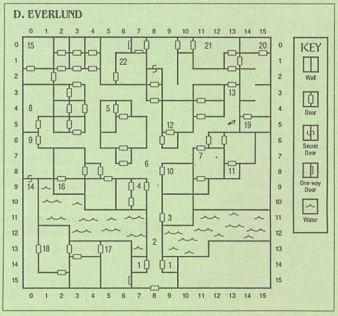
Die Owlbears tragen Edelsteine mit sich. Verkauft sie so schnell wie möglich und schult mit dem Erlös einige Eurer Mitstreiter. **10.** Der Karawanenausstatter ist all seiner Habe beraubt worden.

11. Mehrere Gnolls befinden sich im Hinterzimmer dieses Geschäftes. Sie plündern den Ort auf der Suche nach Beute.

12. Eine kleine Lederwerkstatt.

13. Das Tor führt in die Old City, die von Undead beherrscht wird. **14.** Diese Geheimtür führt zu einem verborgenen Gang unterhalb des Flusses. Er verbindet den versteckten Zhentarimkomplex mit der City.

15. Eine Gruppe von Gnolls plündert den Laden.



16. Ihr trefft auf eine Gruppe Gnolls, die von einem Honigtopf naschen, den sie in diesem Geschäft erbeutet haben.

17. Hier wird Amanitas festgehalten. Er wird von einer Gruppe von Zhentilkämpfern und Owlbears bewacht.

Die erste Reihe sollte die Owlbears angreifen, um sie dicht beieinander zu halten. Die zweite Reihe verschießt wieder haufenweise Pfeile, der Magic-User spricht den "Stinking Cloud" aus.

Nachdem Amanitas befreit wurde, erzählt er Euch von den Standorten der Statuen. Er kann keine genaue Angaben machen, nur seine Vorahnung über die Verstecke angeben.

* Eine liegt in einem großen Turm, der mit Bösem gefüllt ist,
* eine wird in einer geschnitzten Truhe aufbewahrt, die aus einer großen Perle gefertigt wurde. Sie liegt auf einer weit entfernten, steinigen Insel, draußen am Meer,
* eine ist dort versteckt, wo niemand gern hingeht,
* eine findet Ihr, wo nicht einmal die Vögel hinzufliegen wagen. Die Gruppe jedoch muß hinfliegen.

Amanitas gibt Euch die Card of Counting (die auf magische Weise die Tresorräume in Yartar, Silverymoon und Neverwinter verbindet) und den Ring of Reversal. Dieser Ring in Verbindung gebracht mit den vier Statuen bei Ascore, kehrt deren Bestimmung um und kann den Zhemtarimplan durchkreuzen.

Ist Erik bei der Gruppe, kehrt er mit Amanitas nach Secomber zurück, um ihn zu beschützen.

Die Beute umfaßt ein Schmuckstück. Verkauft es so schnell wie möglich und bildet einige aus der Gruppe aus.

18. Ein Mann peischt einige Owlbears. Sie greifen die Gruppe an. Dieser Kampf ist erheblich leichter, als der bei «17». Es wirkt die gleiche Strategie. **19.** Bei Tage treiben sich mehrere Zombies und Skeletons herum.

20. Hier verbringen die Skeletons den Abend.

21. Zombies greifen an.

22. Die Gruppe trifft auf einige Ghouls.

Kraken-Komplex in Sub-Yartar

Das erste Mal, wenn Ihr mit dem Ring of Reversal durch Yartar kommt, sind die Krakens erpicht darauf, Euch am Vereinteln des Zhentarimplanes zu hindern. Sie ahnen nicht, daß Ihr den Ring besitzt, wissen aber, daß Ihr Amanitas befreit habt. Somit weiß die Gruppe schon zu viel, um am Leben zu bleiben.

Sobald Ihr ein Tor Richtung stadtauswärts passiert, wird die Straße durch einen liegengebliebenen Wagen blockiert. Eine Horde Schafe schließt Euch rückwärtig ein. Ihr sitzt in der Falle. Plötzlich werdet Ihr durch eine Geheimtür gezogen, die in den Kraken-Komplex führt. Der Komplex hat die Form eines Krakens, ein riesiger Tintenfisch mit hoher Intelligenz und Kraft.

Vaalgamon, der Zhentarimgeneral, hält sich hier auf. Er überwacht die Sammlung der Statuen und die Übernahme der Region. Er überläßt es den Krakens, Euch zu beseitigen.

Ruheort: Gefahrlos ausruhen könnt Ihr nur, nachdem der Krakenhauptmann besiegt worden ist. Ihr werdet ständig von Krakenspionen belästigt. Es wird schwierig, die Zaubersprüche zu vermerken und Kämpfen auszuweichen. Geht direkt zur Bibliothek, um eine Magic-User Scroll zu finden, benutzt danach den Geheimgang, um der ersten Gruppe von Lizard-Men zu entgehen. Nun greift Ihr den Krakenhauptmann an. Wenn herumstreunende Wachen Euch angreifen, versucht zu fliehen. Sollte die Flucht mißlingen, geht sparsam mit den Zaubersprüchen um.

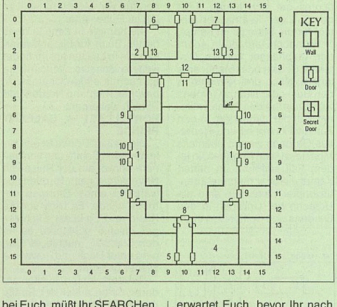
Monster: In den Gängen des Komplexes greifen Krakenspione und Lizard-Men die Gruppe an. Sobald der Krakenhauptmann ausgeschaltet ist, gibt es keine Angriffe mehr.

1. Von hier aus seht Ihr, daß der Komplex eigentlich ein riesiges Aquarium ist, in dem große Tintenfische in den dunklen Gewässern schwimmen.

2. In diesem Vorratsraum findet Ihr nichts.

3. Ein +1-Dolch.

4. In diesem Raum findet sich die Gruppe wieder, nachdem sie die Geheimtür passiert hat. Wenn Krevish bei Euch ist, deutet er auf eine Öffnung in der Decke hin, durch die ein kleiner Mitstreiter klettern könnte. Ist Krevish nicht bei Euch, müßt Ihr SEARCHen. Wählt einen aus, der durch die Öffnung klettern soll, möglichst der Thief. Wer herunterfällt, wird verletzt. Der Kletterer öffnet die Tür von außen, die Gruppe ist frei.



5. Die Bibliothek ist angefüllt mit Informationen über die Forgotten Realms. Beim SEARCHen findet Ihr Scrolls mit den Zaubersprüchen "Sleep", "Magic Missile" und "Stinking "Cloud".

6. Eine Karte des Krakenhauptquartiers in Purple Rocks.

7. Ein weiterer Raum mit Karten, indem Ihr jedoch nichts Besonderes findet.

8. Mehrere Lizrad-Men bewachen den Gang.

9. Es besteht eine 50%ige Chance, daß hier Riesenfrösche auf Euch warten.

10. Eine 50%ige Chance, daß Lizard-Men Euch auflauern.

11. Der Anführer der Krakens und eine größere Gruppe seiner Spione sind überrascht, als Ihr eintretet. Benutzt "Sleep", um die Spione zu überrumpeln. Wenn die Sprüche gezielt eingesetzt werden, dürfte der restliche Kampf ein Kinderspiel sein. Sollten alle Sleeps aufgebraucht sein, versucht so viele Krakens wie möglich durch eine Stinking Cloud angreifen zu lassen.

Nach dem Kampf wird die Gruppe mit einem magischen +2-Langschwert belohnt. Es ist das Schwert, das zu Beginn des Abenteuers im Inn gestohlen wurde. Nach dem Sieg verweilt in diesem Raum, speichert, heilt die Wunden und merkt Euch die Zauberspräche. Ein weiterer großer Kampf erwartet Euch, bevor Ihr nach Yartar zurückkehren könnt.

Im SEARCHmodus findet Ihr einen geheimen Treppengang, der aus dem Komplex führt. Er endet in einem Steg, der über das große Aquarium führt. Während die Gruppe den Steg überquert, gibt er nach und Ihr fallt ins Wasser. Dort müßt Ihr gegen einige junge Riesentintenfische Euren Mann stehen.

Das Wasser reicht Euch bis zur Brust. Es verlangsamt die Bewegungen. Bogen, Schlingen und andere weltreichende Waffen sind nutzlos. "Fireball", "Lightning Bolt" und "Burning Hands" verfehlen ihre Wirkung. Solltet Ihr diese Sprüche gemerkt haben, sind sie verloren, wenn sie ins Wasser fallen.

Der Magic-User muß sich gut geschützt hinter den anderen aufhalten. Vorsicht, ein Tintenfisch versucht, nach hinten zu gelangen.

Versucht dem Kampf mit einem Gegner so lange hinauszuzögern, bis die Gruppe ihn umzingeln und den Angriff konzentrieren kann. Die Tentakel können einen Mitstreiter umklammern. Diese können noch mit AIM oder CAST weiterkämfen, sind aber neben dem Feind "angebunden".

Wenn zwei der Monster schnell vernichtet werden, kann der restliche Kampf normalerweise trotz verbrauchter Sprüche gewonnen werden.

Nach dem Sieg kehrt die Gruppe in die Straßen von Yartar zurück und befindet sich vor dem Three Rivers Festhall, dem Zufluchtsort der Krakens.

13. 50%ige Chance, daß sich hier Krakenspione verstecken.

NEVERWINTER

Es ist eine angenehme Küstenstadt mit einem Fluß, der warmes Wasser führt. Die Stadt heißt von überall her die Besucher willkommen. Seine Treibhausgärten sind berühmt, werden jedoch im Augenblick von Monstern heimgesucht.

Das einzige Geschäft im Spiel mit magischen Gegenständen, außer das in Silverymoon, ist hier ansässig. Ferner ist ein Magic-User Waffenschmied am Ort, der aus Meteoritenerz ein +3-Schwert schmieden kann. Ihr müßt ihm nur das Erz beschaffen.

Ruheort: Im Inn seid Ihr sicher, sowie in jedem nichtöffentlichen Ort und in den Treibhäusern, nachdem die Monster besiegt wurden.

Monster: Es werden vier Stirgesgruppen angetroffen.

1. Helm's Hull Works — Schiffe- und Bootreparatur. Der Besitzer erzählt Euch von dem Geisterschiff Gallent Prince, das gestrandet und festgemacht bei Port LLast liegt.

2. Allis Lhysich's Hand Crafted Weapons und magischen Waffen für Gute Zwecke. Wenn Ihr das Meteoritenerz herbringt, das Ihr auf Tuern gefunden habt, schmiedet Lhysich Euch ein +3-Sword of Stonecutting. Es erweist sich in Sundabar und Ascore als nützlich.

3. Southwall Shop of Adventurer Supply.

4. Villig's Arms Supply and Armor Emporium.

5. Inn of the Warm Water Way. Wenn Ihr im nördlichsten Raum übernachtet, wird eine Gruppe von Gnolls Euch überfallen. Nach dem Sieg findet Ihr eine Geheimtür an der Nordwand, die zu einem der Treibhäuser führt, die von Monstern besetzt sind. Um in Sicherheit zu sein, geht ins Neverwinter Inn.

6. The Neverwinter Inn. Hier wird die Gruppe in ihrer Ruhe nicht gestört.

7. Der Neverwinter Tresorraum. Bis Ihr die Card of Counting erworben habt, bleibt der Raum geschlossen. Hier könnt Ihr aus allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yartar und Neverwinter) wie aus einem Schätze hinterlegen oder abrufen.

8. Temple of Tyr. Es werden Heildienste angeboten.

9. Temple of Oghma. Alle Tempel in Neverwinter bieten für das gleiche Geld den gleichen Service an. **10.** Ein kleines Stück Land mit alten Weinreben.

11. Das Schloß von Lord Nasher. Lord Nasher ist der Statthalter und erzählt von den Problemen mit den Monstern in den Treibhäusern.

12. Hall of Training. Es ist die letzte Schule im Westen bis zur Insel Gundarlun. Ist ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level, kehrt hierher zurück, um ihn zu schulen, bevor ihr von Luskan aus auf See geht. Wenn möglich, schult sie sogar vor einem schweren Kampf in Luskan.

13. Die Gesellschaft der Treibhäuser von Neverwinter. Ein Mann gibt Euch zwanzig +1-Pfeile. Gebt sie dem besten Schützen in der letzten Reihe. Nicht Krevish geben! Benutzt sie gegen die Margoyles in Luskan oder anderen Monstern, gegen die nur magische Waffen wirken.

14. The Fat Man's Table (Taverne).

15. The River's Heart — Shop of Magical Items & Curiosities. Dieses ist eine der beiden Geschäfte für magische Gegenstände in diesem Spiel. Die +1-Pfeile können gegen die Margoyles in Luskan eingesetzt werden. Die anderen Sachen sind teuer, aber nützlich, wenn Ihr genügend Geld habt. Drei verschiedene Magic-User Scrolls, the Dart of the Hornet's Nest, +1-Pfeile und +1-Battle Axes sind im Angebot.

16. Neverwinters Boat Rentals. Hier kann man nur Boote mieten, um auf dem Neverwinterfluß zu fahren. Um aufs Meer hinauszufahren, müßt Ihr nach Luskan. Der Fluß birgt nichts Besonderes. **17.** Hier kommt Ihr an, wenn Ihr von der Insel zurückkehrt. **18.** Solltet Ihr im Besitz der Statue of the West (aus den Purple Rocks) sein, werdet Ihr von Zhentilkämpfern angegriffen, die Manticores bei sich führen. Lest den Teil der Treibhäuser (unten) für die Stategie im Kampf.

19. Indoor Gardens. In jedem der Treibhäuser können Displacer Beasts oder Manticores lauern. Nach drei Kämpfen in den Bus- oder Nebus Gardens werden in beiden keine weiteren Kämpfe stattfinden. In den Zemaitis Gardens und Nepraz Gardens warten ebenfalls Monster zu drei Angriffen. In jedem Fall kommen im dritten Kampf ein oder mehrere Zhentilkämpfer dazu. Sie sind die Ursache der Unruhen in den Gardens und wollten von ihren eigentlichen Plänen ablenken.

Gegen die Manticores hilft eine schnelle Nahkampfattacke. Sie können so ihre gefährlichen weitreichenden Stachel nicht einsetzten. Die Magic-User sind dann davor geschützt. Tritt ein Magic-User vor den Kämpfern in Aktion, soll er so schnell wie möglich um die Ecke verschwinden, außerhalb der Reichweite dieser weitreichenden Stacheln. Wenn die Manticores erstmal angegriffen worden sind, kann der 1sMagic-User hervorkommen und aus der Entfernung angreifen. Die Manticorestachel sind sehr gefährlich. Attakiert einen Manticore, bis er zu Boden geht, dann den nächsten usw., bis alle vernichtet sind.

Gegen die Displacer Beasts gruppiert Euch und laßt bei einem Angriff den Magic-User einen "Stinking Cloud" sprechen, um die Biester zu verlangsamen.

Konzentriert Euch auch hier auf einen, bis er zu Boden geht usw., bis alle besiegt sind.

Ruht Euch nicht in einem den Gardens aus, bis der Gardenfrei von Monstern ist. Das Inn ist Ruhestätte.

Die Kämpfe in den Gardens härten Euch für die schweren Kämpfe in Luskan ab. Ihr findet weitere Schätze. Verkauft sie und schult einige Charaktere, bevor es Richtung Norden und Piraten weitergeht.

PORT LLAST & GALLANT PRINCE

Die Gallant Prince ist ein vernommenes Schiff, das von seinem Konvoi auf der Reise von Neverwinter nach Purple Isles während eines Sturmes getrennt wurde. Es trieb vor die Küste von Port LLast. Ein hiesiger Fischer schleppte es an den Stadtkai, machte es fest, ging unter Deck und . . . war nie wieder gesehen.

Ruheort: Im Inn, in allen anderen Orten außer der Straße oder auf dem Schiff, wenn alle Monster besiegt worden sind, seid Ihr sicher.

Monster: Im Schiff greifen fünf Gruppen von Skeletons und Zombies die Gruppe an. In den Straßen von Port Llast trefft Ihr auf zwei größere Gruppen von Stirges.

1. The Port Llast Harbormaster. Er erzählt wie die Gallant Prince hier zu liegen kam.

2. The Stonecutters' Guild. Ihr werdet vor der Macht des Hosttower of the Arcane in Luskan gewarnt.

3. The Gallant Prince liegt hier vor Anker. Geht nach Westen, um auf das Schiff zu gelangen.

4. The Inn of the Ancient Mariners.

5. Frachtträume.

6. Der Hauptfrachtraum des Schiffes.

7. Mannschaftsquartiere.

8. Dieser Geheimraum enthält drei Statuen — es sind eigentlich der Kapitän und zwei Matrosen, die von einem bösen Magic-User vom Hosttower of the Arcane zu Stein verwandelt worden sind.

9. Der magische Mund an der Tür zum Kapitänsquartier fragt nach dem Paßwort. Es lautet "KAS".

10. Skeletalkämpfer und Zombies greifen Euch hier an.

11. Das Kapitänsquartier. Owlbears lauern Euch auf.

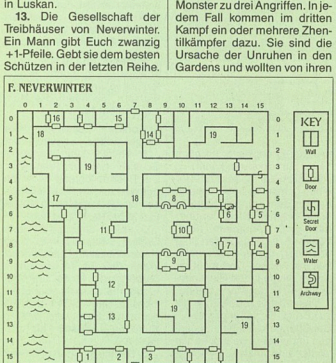
Da die Owlbears fürcherliche Klauen besitzen und Euch umklammern können, sollte der Kampf mit weitreichenden Waffen geführt werden. Wenn Ihr angreifen könnt, versammelt Euch alle im schmalen Durchgang. So kann nur ein oder zwei Owlbears auf einmal angreifen. Während die erste Reihe kämpft, kann die zweite Reihe Sprüche und weitreichende Waffen einsetzen.

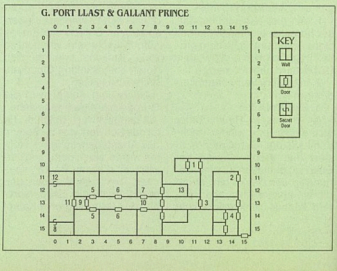
12. Diese Geheimkammer wird von Skeletons, Ghouls und Hosttower Wizards bewacht. Ghouls können den Feind paralysieren. Somit ist jeder in der ersten Reihe ihnen ungeschützt ausgesetzt.

Ein Kleriker sollte sich in einen Untoten verwandeln, um den Kampf fairer zu gestalten. Die anderen Spell Casters müssen Sprüche wie "Charm Person" oder "Hold Person" benutzen, um die feindlichen Spell Casters zu überrumpeln, bevor sie ihre hochrangigen Sprüche einsetzen können. Ist das nicht möglich, attackiert sie mit Pfeilen und anderen Gegenständen, damit sie am Sprüche einsetzen gehindert werden, bis sie besiegt worden sind.

Nach dem gewonnenen Kampf findet Ihr eine weitere Statue in der Ecke. Sie hat eine Beschreibung dabei, die die Übernahme des Schiffes durch die Krakens und eines Hosttower Magic-Users aufzeichnet. Es ist ein Teil des Planes bei dem sie die Küstenstraßen bei Purple Rock säubern wollten.

13. Es ist ein Lagerraum für Mannschaftsverpflegung. Beim Suchen findet Ihr das Paßwort "KAS".





Fortsetzung von Seite 97

Verk. neuw. Originale: Lemmings 60 DM, Lemmings Data 40 DM, beide noch nicht regiert, Monkey Island 60 DM, Rick Dangerous II 35 DM. Tel. 0541/291117

Verk. Orig. Bundesliga-Manager Prof. od. tausche gg. Strafbye Supersoccer oder Special Forces von Microprose. Tel. 0421/654860, Tim

Suche Jinxter - tauusche gg. Mighty Bomb Jack oder zahle bis zu 30 DM. Pascal Rheiner Stefanstraße 1, 6640 Merzig

Suche S. Service II, Amberstar, Sim Ant, suche gg. Ultima V, Dragon Wars, F-15 II, Monopoly Island, NES-, Mastersystem- Spiele ja 40 DM. Tel. 02675/1038 ab 19 h

Verk. Amiga-Originale: Midwinter II, Buck Rogers, Powermonger, Mega-Lo-Mania, Red Immortal, Loom. Telefon 07503/7140 (Michael) nach 17 h

Verk. Mon. Philips CM 8802 (Farbe) für Amiga, Atari, C 64, 100 % o.k., für 350 DM. NP 500 DM. Tel. 0421/233350 (Axel) ab 18 h

Verk. A 500, 1 MB, ext. LW, Joystick, Spiele, wie Ultima V, F15 II, Powermonger, 3-Consit-Set etc., Bücher, Disks, Diskbox, Pal, ausländisch, für nur 700 DM VB. Tel. 0731/266378

Verk. Spiele: Der Preis ist hei10 20 DM, Funbox 30 DM, Ninja 1990 20 DM, Knights of Sky 60 DM, Pool of R. 40 DM u.v.m.. Jürgen Henning, Tel. 07142/41991 ab 20 h

Verk. Deluxe Paint IV (Orig.) für nur 180 DM, inklusiv und Deutsch, ruf mir gg. Vorkasse Schnell an Alex Wanner, Rathausgasse 13, CH-4450 Solothurn

Verk. billig Originale: Golden P., Asterix Operation H., Chase HQ, Untouchables, Spitting J., Bugerman, Sword of Rose, Space S., Stag etc. Tel. 05141/8811 ab Jahr

Biete und suche Software, verk. Drucker LX-400, 6 Mon. in Betrieb, Farbband, 1000 Blatt Endless, Traktor, 490 DM. Daniel Rörhman, Juri-Gagarin-Str. 17, o 2070 Röbel/Müritz

1988 - 92! In jeden ein "paar Spargemes" ich habe ich, für kleines Geld Amiga-Originale m. Anl., virenfrei. Tel. 069/621225 von 7 - 21 h, 069/614099 von 23 - 5 h

Tausche A 2000 mit 40 MB HD 2. LW, etc. gg. A 500 + Weltspiele. Tel. 0711/7353 ab 18 h

A 2000 C, Monitor Stereo, Drucker, 2 LW, Textomat, Joystick, Zubehör für VB 1600 DM Uwe Baltes, Tel. 06500-8838

Verk. A 500, Monitor, Speichererw., Drucker, 2 LW, 2 Joystick, 80 Disks, Top-Zubehör für VB 1500 DM. Tel. 06152/40762 (fragt nach Ralf)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 S Mon., TV-Tuner, 200 Disks, 2 Joysticks, Speichererw. für 1000 sFr. Frank Arsonq, FBG de L'Hopital 26, CH-2000 Neuchatel od. Pourtalesstr. 95, CH-3074 Muri

Null-Modem-Kabel (2,m) zur Verbindung 2er Amiga (500, 1000, 2000) b. Amiga-ST Mogl. Tel. Fabian, Regnaud, Lotus 2, Wicom etc. Comp. zu spielen 30 DM. Tel. 09281/16185 ab 18 h

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2 LW, Maus, 3 Joys, Disks, HB, Textverarbeitung, VB 980 DM, sowie Powermonger, Dungeon, Spinz Worlds, Elcaon MD II, Orig.-Top-Zustand. Tel. 040/872204

Verk. A-Games: Knight of the Sky, 50 DM, Bundesl. 88, Ad. 40, Ch. of the Rising Sun 40, Cash 20 DM. Stefan Kuhmann, Hülstr. 21, 5907 Nussloch

Verk. Amiga Games: Red Baron 50 DM, Kick Off 10 DM, Hill Street Blues 20 DM, Ad. Ad. 30 DM. Stefan Kuhmann, Hülstr. 21, 5907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 30 MB Festplatte, Philipsm Mon., Handy Scanner, 10 Orig.-Spiele, ext LW, für 1800 DM. Andreas Gaida, 4620 Castrop-Rauxel, Tel. 02305/25806

Habe gut 30 spielbare Demos, suche Tauschpartner, auch PD angiemn, suche Orig.-Spiele (kp) zu kaufen, biete günstig Lit., T. Dehmel, Neubauer-Str. 1, O-1307 Eberswald

Verk. Powermonger, Berlin 1948, Cadaver, Knights of the Crystallion, Midwinter, Lemmings, Billards II-Sim. zus. 200 DM. Tel. 06202/78476

Verk. Orig. Monkey Island, Elvira, Buck Rogers, alle kpl. dt., je 40 DM, Space Quest III, Larry II je 30 DM. Stefan Ehrenbardach, Fr.-Wolf-Str. 19, O-8600 Bautzen, Tel. 003754/23476

Verk. Orig.-Spiele dt. für 20 bis 50 DM: Budokan, Dungeon Quest, Hitchhiker, Dungeon Master, Chaos Strike Back, M1 Tank Platoon, Whirlwind Snooker, Red Baron. Tel. 06185/2925

Verk. Budokan, R-Type zu je 30 DM, Dragon Strike 40 DM, ausche Empire Hughes Soccer, Castle Master, Dragons Lair, Summer Games. Tel. 04361/1238

Verk. Orig. Hollywood Poker, Rock'n Roll, Strip Poker II. Plus, Geisha, Little Comp. People, Lotus Esprit T. Challenge, suche Pinball, Wizard. Tel. 07154/22793 ab 18 h

Verk. Double Dragon 3, Spindizzy, Space H. 2, Ad. Ad. 30 DM, 1 Lotus 2, Shadow of the B. 2, Space Ace 50 DM, 3 D-Kit 100 DM u.a. Programme. Außerdem Sonic für MD 60 DM. Tel. 0471/57376

Ausverkauft! Bei mir noch zu erhalten: Amiga: F16 Falcon nur 50 DM, Powermonger nur 60 DM. Klax nur 40 DM, nur ein Griff zum Tel. 06253/6527

Verk. Manchester United Europe, Nuclear War, Populous, Mouse System mit Handbuch, Spielcheerw. abschaltbar für 120 DM. A. Lieltke, 3150 Peine, Lindenstraßen 11

Verk. A 500, 14 Mon. alt, 1 MB, 2LW, 24-Nadel-Drucker, Mon. 1084, 2 Joysticks Comp.-Pro, Bücher-und Software, VB 1500 DM. Tel. 02272/81428

Amiga-Org. mit Anl., ca. 20 Tiel wie Turrican II, Oil Imp., Flighter Bomber, Transw., Starflight usw. gründlich, tausche gg. RF v. A. Baatz, Neubaustrstr. 1, O-1307 Eberswalde

Tausche oder verk. Spiele, wie z.B. Battle Isle 45 DM, ROM 30 DM, Antares 35 DM, Immortal 35 DM u.v.m., alle kpl. mit Anl., suche auch PD's. Tel. 07151/612489 ab 19.30

Verk. orig. Populous II, Ultima V, Kings Bounty für je 40 DM, Heroes Prod 1, Pirates! Fall. Wetbringer, Neuromancer a 25 DM. Tel. 07352/8970, Frank

Commodore AT-Karte (1 MB), 5,25" LW, DOS 4.01, Anleitungen-Software, MB, alles neuw., NP 1000 DM, für 650 DM. Tel. 08191/47412

Verk. Orig. NAM 45 DM und Moonshine Racers 35 DM, beide kpl. gut erhalten, Roy Fritsche, Dorfstr. 12, O-2081 Dabelow

CTDV Amiga-komp. mit Tastatur, Maus, LW, Philips-Farbmon., meinerw. Orig., 110 Disks, äußerst gunstig. Tel. 04292/554

Verk. Legend of F., Champions of K. 40 DM, Fate-Gates of D., 45 DM, alles Orig. mit Anleitung. Tel. 07151/61836, Bernhard Kuhn

Verk. Orig., wie z.B.-Tennis Cup, Chicago 90, Silayer u. a. zu Tiefstpr., suche immer neue Game-Gear-Mod.. T. 05541/6700 (Dirk) ab 17

1988 - 92! Jedes Jahr ein "paar Spargemes", die habe ich, für kleines Geld Amiga-Originale m. Anl., virenfrei. Tel. 069/621225 von 7 - 21 h, 069/614099 von 23 - 5 h

Verk. GFA-Basic-Interpreter 3.0 für 59 DM, Virenschutzpaket D. Becker für 49 DM, Redstorm-Reising für 30 DM, Rock'n Roll für 25 DM, Tel.Beck 0202/297, Player Manager für 25 DM. Tel. 06104/62209 ab 17 Uhr (Thomas)

Verk. nur kpl. Amiga Orig.-Games VB 200 DM, z.B.: Sport-Football, Gunship, Wolfpack, Microprose Soccer, Rings of Medusa 1, Transworld, Knights of Sky. Ingo, Tel. 07143/30557

Suche Power Play-Ausgabe 1/89, zahle bis 20 DM für Ausgabe in guten Zust and, schreibt an J. Heuser, Im Kranich 9, 7270 Nagold 1

Verk: Commodore CDTV + LW, Orig.-Tastatur, orig. Trackball, Sim City, Dell of the Coeun, 20 Orig.-Spielediscks (NP 2200) für 1640 DM, 7 Mon. Garantie. Tel. 061/39667

Verk. Orig.: 2 B. Super Monaco GP, Masterblaster, Space Harrier 1, 2, Lotus Turbo Chal. 2, Cruise for a Corpse, Pool of R., Invest. Tel. 0531/2616

Thunderhawk, On the Road, Secr. of Monkey Isl., Maniac Mansion, Future Wars, Might und Magic II Vrartes, Starflight, Ultima V, ab 30 DM bis 50 DM. Tel. 02689/7396

Verk. Orig. Larry V für nur 75 DM, dt., nagelneu, nur 1 mal gespielt. Frajt unter 09122/14394 nach Thomas, tausche auch gg. Monkey Isl. II

Verk. für 25 DM: Might und Magic II, sowohl Reederei für 15 DM und Winzer für 20 DM, alles Originale. Tel. 06233/24457

Ich verk. The Secret Monkey Island für 40 DM, Terminator II für 35 DM, F-16 Combi. Pilot für 30 DM, T.M.H. Turtles I für 25 DM, Spider-Man + C. America für 10 DM. Tel. 0622/883564

Ich verk. A 1000 1 MB, Mon. 2 LW (3,5") + 2 Joys. 5 HB, ca. 80 Disks, Spiele, Schreib- und Lernprog. + 9 Leerdisk, für 1300 DM. Tel. 0622/883564

Verk. brandneues Battle Isle für 50 DM und Manchester Europe zu 40 DM. Tel. 0711/5301422 13-19 h, Thomas

Verk. f. je 20 DM, Bards Tale II, Neuromancer, Crystals of Arborea, Kings Quest II, Teldor I + II (20 DM ausz.), Lords of Doom 30 DM, meldet auch unter Tel. 0721/575411 bei Anja

Verk. A 500, 1 MB, 6372 A, Uhr, 1,3, New Art, Abdeckhaube, in Orig.-Verp., 2 LW, für zus. 600 DM, 100 % o.k., Tel. 09825/276 13 - 13.30 - 18 - 20 h, Michael Rupprecht

Verk. Orig. für nur 200 DM: Battle Isle, Populous, Powermonger, Indy III, Wonderland, Spirit, Worlds, Immortal, X-Out, Turrican II, Manchester Utd. Europa, Cadaver, Pay-Off. Tel. 04841/81935

Verk. für Amiga Games (keine Rollen + Adventure) für 30 DM + 1 Freispiel: Lemmings, Rodland, Elf, M. Pockets, Shadow Dancer, Monkey Island, Mercs, Apidya, Indy IV usw.). Tel. 04281/7 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Rectangle für 40 DM, leider o. Beschreibung, Sonny Zolota, Tel. 05105/4454 (Marktstr. 36, 3013 Barsinghausen 1)

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, schicke Listen an Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 39, 4817 Leopoldshöhe

Verk. Originale: Die Kathedrale, Lemmings II, Crowders, Powermonger - Original-Lösungsbuch, M1 Tank-Platoon und Captive. Keine Gebrauchsspuren. Tel. 0642/41164

Verk. Elvira, Battle C., Double Dragon II u. a. für Amiga. Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. für je 35 DM Soccer M. Plus und Damocles. Tel. 04-1/7232

A 2000 C, 1,3, 2LW, AT-Karte, Easyl.-Grafikablett, viele Spiele, Anwendersoft, Literatur, für 2500 DM. Tel. CH-0041/3312801

Suche nur zuverl. Tauschpartner für Amiga Soft, wenn du interessiert bist, so melde dich mal (keine Eintagsfliegen). Tel. 0611/80679 ab 17.30 Uhr

Verk. kpl. Amiga System incl. 1 MB, Kickstart 1.2 + 1.3, 2 LW, M. 1084, sehr umfangreiche Soft. Selbstabh. Drops, 3000 Stadthagen, Tel. ab 19 h: 07521/5683

A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 S, 200 Disks, 11 Orig.-Bücher für 1550 VB abzugeben. Tel. 02129/84327

Verk. A 500 1 MB RAM, mit umfangreichem Zub. u.a., 2 Floppy, Mon., Drucker, X-Power-Cartridge, A. Schmidt, Tel. Leipzig 281216

Suche Tauschpartner für Amiga 500 (1 MB), schicke eure Liste an Christian Sozma, Bathhofstr. 6, A-3874 Litschau oder Tel. 02865/497

Verk. Flight of Int. 55 DM, Elvira I 55 DM, Eye of the Beholder und Mega Lo Mania 40 DM, Ad. Ad. 30 DM, alles Originale in Original-Karton 100 % o.k., Tel. 071 33/3204

Suche Tauschpartner A 500, für Spiele aller Art, Monkey Island, Lemmings usw. Tel. 0711/477979, Klaus

Verk. 100 % fehlerfreie Originale, pro Spiel 40 DM, Monkey I, Lemmings, über 30 Spiele, die neuesten und besten Games. Tel. 0711/873605 (Dim) nach 17 h

Das Surmanbeerl A 500, Farbmon., 1 MB, 2 LW, Grafik-Mus., Grün-Zub. für einen Preis von 1200 DM, super erhalten. Tel. n. 17h: 07141/92865

Verk. Silent S. II 50 DM, Populous II 35 DM, Powermonger 35 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Swoop II 20 DM, suche Formula one Grand Prix. Tel. 06181/61434

Verk. Gem'x 45 DM, Miami Chase 25 DM, Kings Quest I-2 je 15 DM, Zynaps 15 DM, Krikkit 10 DM, auch für Lotus, Amiga Fun-Ausgabe 5-11/91 je 15 DM + 3 DM Versand. Tel. 07331/41836

Verk. für Amiga: Finale, Gods, Power Up, Lemmings, Monster-Pack je 30 DM. Tel. 05971/53267 ab 18 h

Verk. oder tausche: Powermonger 30 DM, The Immortal Hoe 40 DM, F-19 Stealth 40 DM, Conquest of Camelot 40 DM. Tel. 0203/709220 nach 18 h

Verk. Original Populous II, Bundesliga Manager Prof. je 60 DM, Wolfpack & Battlecommand je 40 DM, Castle & Bundesliga M. I je 20 DM. Tel. 07256/1490, Christian

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. Philips CM 8833, Best-Modem 2400 Baud, voll BTX-fähig, Action Replay II, viele Bücher, z.B. Amiga intern 500, Disks, viel Zubehör, VHB 2200 DM. Telefon 02586/295

Suche dringend: Battle Master, Katakis, Cadaver + Extrabüch und alle Larry-Teile auf gutes Tauschmaterial. B. Frenzm, Leo-Fox-Str. 18, D-5220 Rostock 25

Verk. orig. Vroom, Wolfchild, Formula GP, je 35 DM, Barbarian II, Plague je 30 DM. Fish, Günstig, Ghosts, je 20 DM. Tel. 04131/51651 ab 19 h

Verk. A 500, 1 MB, 30-MB-Festplatte, 2 LW, 41 Originale (SS II, Red Baron u.v.a.), Diskbox, Rock Knight + Monitor, VB 3100 DM. Tel. 08841/8816 (auch einzeln)

Tausche A 500, 1 MB, 1 Joy., Bool-Selector u. ext. LW, gg. Game Gear und mgl. vielen Spielen, Tel. Ruf 2000 DM. Tel. 06027/1403

Verk. einige Spiele & Demos für den Amiga. Info gg. RP bei: H. Dengler, Reuterstr. 12, 5300 Bonn 1

** Verkaufe original Amiga-Games ** Telefon 02139/4043 ab 19 Uhr

Verk. Amiga-Originale, das Stck. 40 DM per NN, z.B. Silv., Chase HQ II, Blue Angels, RAC Lombard Rally, Tread Pursuit, Schock Wave u.v.a., Tel. 02822/52415 ab 19 h

Verk. oder tausche: Nuclear War, Klax, Pool of R., Ch. of K., suche: Populous II (dt. Anl.), Dynablaster. Thomas Weiß, Steinfeldstr. 37, 8063 Odelzhausen

Austerlitz 20 DM, Chuck Yeager 28 DM, C-Compiler 20 DM, Gauntlet 2 28 DM, Emlyn H. Soccer 29 DM, Kick Off + extra Time 20 DM, Microprose Soccer 26 DM. Andreas Nagel, Tel. 07161/87607

Verk. wg. Systemwechsel A 1000, 2 LW, Mon. 1081, 2 Joys, Maus, Orig.-Spiele, Bücher, VB 1000 DM. Tel. 02284/6565, anrufen ab 18.30 Uhr

Verk. 1 Mon. alter für 79 DM VB, orig. Emlyn Hughes Soccer, Monkey Island 50 DM, Fire + Brimstone, P.C. 20 DM, Thunder Force 30 DM, Turrican 40 DM. Tel. 07461/76636, Ingo

Verk. Original-Piratroid 90, Irid 500 zu je 30 DM, Mutant Zone, Ad. Ad. 40 DM, Flight Ch., Hondo, Indi III, Days of Thunder je 25 DM, Dschungelbuch, Aegis Sonix, Videoscr. je 3 DM. Tel. 08223/3775

Verk. A 500, def. Mon. 1084, 512 KB, Speichererw., Uhr, Amiga-Zeitschriften und Zub., Original. Preis VB. Tel. 06758/7941 (fuit Manfred) ab 18 h

Verk. Elvira 50 DM, Wild West 50 DM, Tie Break 40 DM und F1 Grand Prix 40 DM, kein Tausch, außerdem Action Replay 2 für 110 DM, 100 % o.k. Tel. 02406/62982

Tausche Megadrive (eng./60 Hz) + Spiele, Lynx 2 + Spiele + Spiele, gg. Amiga 500 gegen A 500 + Zubehör (mit TV-Modul, 1 MB, 2 LW, Aufpreis). Tel. 0711/907181 bis 23 Uhr (Sascha)

Festplatte für A 500, 32 MB (Seagate), mit noch 8 Monaten Garantie, für 500 DM, F-15 Strike Eagle II und Battle Isle für je 50 DM, Midwinter für 30 DM. Tel. 0214/46501

Verk. folgende Amiga-Originale: Silent S. II, Heros Quest II 70 DM, Bandit Kings of A. C., Genghis Khan, je 60 DM, Transworld, Chuck Rock u.v.m. Tel. 0711/7 ab 18 Uhr, 08631/54227

Verk. A 500 mit 1 MB, 1084 S, Spiele (z.B. Elvira, Pirates etc.) billigst. Auch Einzelkäufe möglich. Ruft an unter Tel. 07624/7299 (Danjo)

Verk. Orig. Astérix, Las Vegas, Trivial Pursuit, Cloff, Europa 92 je 25 DM, suche Rainbow, M. Prof. und WWF aller Art. Dirk Fischer, Tel. 08141/1611 (Mo - Fr. 19 - 19 h)

Kaufe Amiga-Org. (nur mit Anl. u. Verp.), Listen u. Angebote an Wolfgang Hübner, Fürderichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. viele Orig.-Spiele und Prog. je 10 - 50 DM, z. B. Dementia, Pacmania, Rocket, Amiga Karate, Grid Start, Highway Hawks usw., Tel. 06581/4831 (Jürgen)

Tausche Orig. Black Gold gg. Orig. Winzer für Amiga. Stefan Diener, Heinestr. 23, 6102 Reinheim 2, Tel. 06162/5187

Verk. Amiga-Digitizer Deluxe View mit Software, Schwarzweiß und Farbe möglich. VKP 350 DM. Tel. 07822/5508 (Manuel vert.)

Suche günstig A 500, bei dem alles 100 % ok ist, zu einem fairen Preis. Tel. 0202/31256

Suche A 500 mit Monitor, Biete C 64, mit 100 Disks, Floppy, Datasette, Resetbutton und fast neuen Farbbemsaher. M. Rosenkranz, Fritz-Schulze-Str. 30, O-7050 Leipzig

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, Mouse, Pad, TV-Modulator, F15 II, für 800 DM. Tel. 0251/ 271249

Verk. Silent S. II 55 DM, Railroad Tycoon 55 DM, Indianapolis 500 40 DM, Bundesl. M. Prof. 45 DM; suche Hockey League-Sim. zu WGH. Tel. 0201/293632 ab 19 h

Verk. Pool of R., Champions of Krynn, je 45 DM, Power Monger 40 DM, Starflight 35 DM. Depac-Assembler V 2.14 Dz zu 100 DM. Tel. 05103/ 8546 ab 15 h

Suche Battletech I für Amiga, aber nicht das PD-Game, das Game von Infocom; Preis ca. 40 bis 50 DM. Tel. 030/7733202

Verk. First Amiga Action Cartridge (Nordic Power), Freezer-Manual (neue), KP 198 DM, VK 150 DM, mit dt. Anleitung. Kann u. v. a. in 30 Sec. laden. Tel. 089/1296143

Suche ext. 3.5"-Floppy (auch HD), solite noch gut in Schuß sein. Angebote an: Dennis Brauhaus, Auf dem Kamp 1b, 5653 Leichlingen 2, Tel. 02174/38416

Verk. A 500, Philips RGB-Monitor, Joystick, Disk-Box für 40 Disks, Bat, Midwinter, Bloodwych, für 990 DM. Tel. 0221/550278 ab 19 h, Burak

Verk. Orig. Heimdall, Monkey Isl., Buck Rogers, Heros Quest, zu 45 DM, Ishido, Top League zu 35 DM, Gods, Brats, Rennmanager, Turrican III, Logical, Klax, zu 35 DM. Tel. 06241/ 66316

Suche günstige Software (0 - 40 DM), nur Originale. Ich suche auch Adv. Tennis, Decathlon und Railroad Tycoon. Michi Zibbar, Oberfeld 85, 8130 Starnberg

Biete Harpoon, Carrier Command, Silent S., suche Summer Edition, Ski or Die, California Games, Sim City. Nur Originale und 100 % o.k., Tel. 06243/7635

Zu verk. A 500, TV-Modulator, Maus, 2 Joysticks, 2 Joystick-Verlängerungen, 2 Diskboxen, 100 Disks, Computer, für 850 DM. Tel. 02251/ 14742 (H. Brennecke)

Zu verkaufen: A 2000, Monitor, 20-MB-Festplatte + 2 LW, Maus, Software, Handbücher, Zeitschriften, Joystick, Preis 2300 DM. Melden bei Tel. 06033/69643 ab 18 Uhr

Verk. A 500, 2. LW, 1-MB-Erw., Monitor, Fb-Drucker MPS 1300 C für 1000 DM, außerdem versch. Orig.-Spiele. Tel. 06476/885 ab 13.30 Th (Thomas)

Suche das Spiel Sub-Battle, möglichst mit Anleitung. Tausche gg. original Birds of Prey, Carsten Michaely, Hildstr. 21, 6635 Hüttweiler (VK ist auch möglich).

Verk. A 500 mit Farbmonitor, Zusatzlaufwerk, Drucker und 60 Spielen, 100 % ursrüttet, VB 1500 DM. Tel. 030/3658841 (Mark Vinzocqin)

Österreich! Verk. A 500, 1 MB, 1 ext. LW, 1084 S-Monitor, 3 Joyst., Staubhülle, Maus, Joystick-Schalter, 1080 Disks, 2000 % OK, Stückwerte Marko, Tel. A-06154/245 (100 % o.k.)

Suche für A 500: Ch. of Krynn, Death Knights, Bane, Chaos Str. Back, F1-GP, Team Suzuka, Monaco GP, Megaloumania, M. & M III, Cotton und alles Neue. Tel. 05226/574 (Holger) von Mo - Fr ab 17 h

Suche dringend dt. HB für AMOS, tausche gegengl. HB oder kaufe. Tel. 04821/91253

Suche Final Conflict, UMS II, 3 D Constr.-Kit, Space 1899 und Supermarq., Angebote an: St. Rosner, Veldener Str. 15, 8300 Landshut, Tel. 0871/404169

Biete, suche und tausche PDs aller Art. Insbesondere Demos + Orig.-Programme, biete günstig Amiga.-Magazine u. a. Literatur. Listen an: Ch Pfennig RP. T. Dohmel, Neubauer Str. 1 D-1307 Eberswalde

Verk. A 500 mit 1 MB, 1084 S, Spiele (z. B. Elvira, Pirates etc.) billigst, auch Einzelkäufe möglich. Tel. 07624/2799 (Danijo)

A 500 (neuwertig) mit Speichererweiterung, Büchern, 150 Disks, zu verkaufen für 750 DM VB. Tel. 05617/80220

Verk. billigst Originale: Lamy II 40 DM, Flight of I. Intruder 50 DM (Mission), BL-Manager 20 DM, sowie Interceptor, Freedom für je 15 DM, auch Mehrfachabgabe. T. 0715 1/29007 ab 17

Verk. orig. Monkey Island, Conquest of Camelot, Buck Rogers, Life & Death, Gauntlet 3 D, Police Quest, R. Dangerous, Immortal für je 30 DM. H. C. Hofmann, Tel. 06733/7074

Verk. XT-Karte (incl. Floppy 5,25", Software) in einwandfreiem Zustand für 430 DM. Tel. 08223/ 5204

Suche für Amiga Indiana Jones I und II-Adventures. Tel. 02224/87101 ab 17 Uhr

Suche BAT für 35 DM, Rise o. Dragon für 40 DM, Mike Zimmermann, Dorfstr. 47, O-7551 Pretschen

Verk. oder tausche Originale: z. B. AH 73-M Thunderhawk 40 DM, Tower FRA 40 DM, Alexander Schwabmann, Paul-Ehrlich-Str. 37, 6070 Langen oder 02102/60316

Rollenspieler aufgepaßt!!! Dungeon Master, Chaos Strike Back, Eye of Beholder, Populous, II, alles Originale. VS: OS 2.0-Upgr. HB. A 500/ 2000, VB 130 DM, ROM 13 40 DM. Tel. 02104/ 12469

Suche billigst A 500 - 2000 m. Farbmonitor. Andreas Knöpfel, Simsonstr. 11, 6000 Frankfurt 60, Tel. 069/4432344 (Knöpfel)

Verk. div. orig. Amiga-Spiele für 15 - 40 DM. Tausche auch!! Einfach mal anrufen: Tel. 030/ 4312248 (Stefan)

Verk. Orig. Populous II 45 DM, Exile 30 DM, 3D-Construc. Kit 20 DM, Magic Pockets 40 DM, Quest & Glory (Cadaver Bat, Midwinter, Bloodwych) 20 DM. Tel. 07151/656426 (Frank) ab 18 h

Verk. A 500, 1 MB, Monitor, 2 LW, akkugepuff. Uhr, Akku + Schreibtisch, schaltbar, 90 Disks, 2 Joys, agiler Maus, 5 Originale, Programmierkurs, für 999 DM. Tel. 0941/67214

Verk. Flood, Turrican, R-Type, Fugger, Galdregons, Domain, je 20 DM, Sidewinder II, Blastaway, Ninja III, Turbo Print Prof. 120 DM. Tel. 07152/51124, Markus

Suche für Amiga das Original von Final Whistle und evtl. Kick Off II. Bitte bei Roland Adam, Elfeistr. 31, 6140 Bensheim 1 (nur Hessen)

Quantum LPS 52/17ms + SCSI-Controller, fertig installiert, 8 Mon. Garantie, für 799 DM. Legend of Feargrim II, Ceg. 40 DM, Hybris 30 DM, beides Originale. Tel. 0921/6907

Verk. A 500 + Monitor, 1 MB, ext. Floppy, Maus, Joystick, Originale (Populous II, RR Tycoon, Harkus Wetzel, Imperial, B. Crusade, Ultra, 250 Leerdisks, VHB 1500 DM. Tel. 06135/2492

Verkaufe, tausche Amiga-Games!! Populous II, Mickie, B. Crusade, Utopia, Pinball Dreams, Schreibt an: E. Altparmakie, Weinbergstr. 74, 6506 Nackenheim

Originale, pro Spiel 45 DM: M. Island, Nebulus II, Dino Wars, Plotting, Lemmings 1 + 2, zus. 80 DM, und div. andere Games. Tel. 0561/874342

Tausche Cork III gegen Shadow Dancer oder Hatch blue, Bite the Killing Game Show. Tel. 06597/4368 (Carlo)

Verk. Monkey Island, Battle Isle, Midwinter II, Turrican II, 688 Submarine, Powermonger, Eagles Low Flight, für je 30 DM. Schreibt an: Roland Junge, netzestr. 24, 4300 Essen 1

Verk. A 500 mit Farbmonitor und vielen Programmen, Zusatzlaufwerk, Drucker, Maus 100 % OK, VB 1500 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

A 500: Verk. 1 Farbmonitor + Programme + Spiele + Kickstart + Zusatzlaufwerk + Maus, intakt. Tel. 07121/40507 (VB 1100 DM) ab 16 h

A 500: Verk. neue Original: Lemmings 50 DM, Lemming-Zusatz 40 DM, Monkey Island 2 40 DM (dt. HB), Wing Commander 2 40 DM, Verkaufeder Tausch v. GB-Spielen. T. 0541/29117

Verk. für Amiga weg. Systemwechsel über 30 aktuelle Orig.-Spiele für 15 - 30 DM. Thomas, Tel. 07251/61981 ab 18 h

Verk. A 500 mit 1 LW, Speichererw., Drucker, Disks, Zubehör, für 1000 DM und GB mit 8 Spielen (F1-Racer, Final Fantasy) für 330 DM. Tel. 06198/7633

Verk. Monkey Island 45 DM, 688 Attack Sub., Cadaver Bat Jedi je 40 DM, Battle Isle II je 30 DM, Das Magazin, Beach Volleyball, je 15 DM (ohne Porto). Tel. 09281/478655 ab 19 h

Verk. Amiga 500 mit Farbmonitor, den besten Spielen und Programmen, HB und Zubehör, alles in bestem Zustand, Preis 1200 DM. Tel. 0171/5202?

Tausche Originale!! Habe Turrican II, Buck Rogers, Rings of M., Team Yankee, suche z. B. Larry, Indy, Gunship, S. S. II, J. Pamlitzke, Hauptstr. 84, O-7321 Steina, Tel. 0282/719

Verkaufe Amiga 2000 mit Farbmonitor, den besten Spielen und Programmen, Zubehör und Kickstarter alles in Top-Zustand. Preis: 1550 DM. Tel. 0751/52057

Amiga-Originale (30 - 40 DM): Railroad Rycoon, Populous II, Heimdall, Die Kathedrale, Lemmings + Data, Spirit of Adventure, Medusa II usw., Thomas Haewß, Gahlingspfad 73, 4150 Krefeld

Verk. Indy 500, Super Monaco GP, Test Drive II, Super Sim Pack, Curse of the Azure Bonds oder tausche gg. Indy III (Adv.), Loom, Zak, Maniac. Tel. 02129/53722

Verkaufe Amiga-Originale: Lemmings, Simcity, Speedball II, Cadaver, Chuck Rock, Indy 500, I. came from Dessert, R-Type, Populous, zu je 52 DM, außerdem Action-Replay II (130 DM). Tel. 07051/58356

MS-DOS

Verk., tausche, suche PC-Originale!! Habe Wizard, Ultima 7, Bandit Kings, Rick 1., Jinker, Wasteland, Dont go Alone, Mines of Titan u. andere. Suche Indy IV & Buck II. Tel. 02445/7913, Jochen

Verk. Swoll für 55 DM (Orig.), auch Tausch mgl. Pirates. Swoll mit HB und Codes. Tel. Erfurt 667563

Euro-PC mit Speichererw. und Monitor, ext. 5,25" LW mit Garantie für 1000 DM zu verkaufen. Tel. Andreas, Jupiterstr. 20, O-7063 Leipzig

Tausche oder verk. Battle Isle, Command HQ, UMS 2, Red Lightning, Power Struggle, suche Civilization, Wizardry 7, Monkey Isl. 2, Uncharted Waters. Tel. 07041/5990

Verk. AT 286, 16 MHz, 5,25" und 3,5", 30 MB HD, VGA-Karte, 16 Bit 1 MB, VGA Color-Monitor, Adlib-Karte, Gamecard + umfangreiche Hard- und Soft für 990 DM. Tel. 089/7144553, Thomas

Verk. 3,5": Wing Commander II, Secret Weapons of the Luftwaffe, Monkey Island je 50 DM, 5,25": Command HQ 50 DM, alles zus. 175 DM. Tel. 0871/51695 ab 18.30

Biete 50 DM inkl. NN-Versand für Alter Ego (C-64-Orig.). Suche male und female Version Markus Wetzel. T. 06592/21154 Worzweiler

Verk. Beholder II, Wizzardy 7, Chuck Y, Air Combat und Speech-Disk für Wing C. II. Melden bei: 02841/61054

Verk. Pinball Dreams 3,5", F1 Grand-Prix 3,5", je 50 DM, Winter Challenge 5,25" und Great Courts II für je 40 DM. Tel. n.th: 0511/551753

Verk. EGA-Grafik-Karte 80 DM, Double Dragon 2, 25 DM, Cutthroat Island 3,5" für 70 DM, suche Kick Off I und II und TV Sports Basket. Tel. 0170/9124650, Michael

Verk. Originale für PC: Eye of Beholder 50 DM, Ultima VII 55 DM, Police Quest III 60 DM, Might & Magic III 60 DM, plus Porto + NN. Tel. 06471/ 37223 ab 18 Uhr

Verk. PC-Originale: Police Quest III, 50 DM, Winter Challenge 45 DM, Ishido 45 DM, Lemmings 2 35 DM, Jetfighter II 30 DM. Christian, Tel. 05707/1015

Biete Monkey II und Starflight 25 DM für 50 DM Wizardry VII 55 DM, U. Walters 60 DM, Kuebler 45 DM, Tunnels of Trolls, Indy IV. Tel. 02064/ 54452 ab 14 h

**** Hab ****: Verkaufe 3-D-Constr.-Kit zu 30 DM (dt. HB Orig.). Telefon: 06084/2878

Verk. Monkey Isl. I zu 50 DM, Super Soccer 50 DM, Advantage Tennis 60 DM, Insp. Griffu 30 DM, nur Originale. D. Brandt, Waldstr. 24, 2740 Bremervörde. Tel. 04761/70554

Suche/tausche PGA Tour Golf, Atomino, Armor Alley, Uncharted Waters gg. Winzer, Lemmings, RR, Sim Earth, SC-Terrain. Tel. 07485/308 (suche Tauschpartner; Strategiefan)

Habe PC-Einsteiger sucht Software (nur Originale), vor allem Flugsimulatoren, außerdem eine VGA-Karte (ohne Bio, ca. 2 DM). F. Ischer, Graffeler Berg 6, 4793 Büren 1

Hallo Computer-Freaks, wer hat Lust, mit mir Orig.-Spiele zu tauschen? Neueste Spiele vorhanden. Ralf Dahlheimer, Königsberger Str. 9 4016 Heiligenhaus

Verkaufe Monkey Island (dt.), California Games II, Air-Land-Sea, Sim City, Ralf Glau-Edition, Larry V (dt.) je 40 DM, Oil Imp. 20 DM. Tel. 08654/54031 ab 18 h

Verk. oder tausche Pools of Darkness 50 DM, Lemmings 30 DM, nur Originale. Tel. 07371/ 26578

Originale: Swoll 50 DM, Pools of Darkness, Might & Magic III, Spellcasting 201, Bane of the Cosmic Forge, alle 45 DM, Bundesl.-Manager, pro 40 DM, PGA Tour Golf 35 DM. Tel. 040/ 5221362

Verk. Lurking Horror, Megatraveller I und BL-Manager prof., suche Textadventure (Infocom, Synapse, Level 9 usw.) und Strategiespiele (SSI, SSG usw.), zahle Höchstpreise. Tel. 02711/ 351673

Verk. gut erhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte, Monitor, Drucker, 2 LW, 14 Originale, für VB 1200 DM. Tel. 05173/370

Suche MUDS für MS-DOS-PC. Biete bis zu 20 DM (nur Orig. + Anl.), bitte schickt Eure Angebote an: Reisinger Michael, Obernocherenz 62, A-4611 Buchkirchen

Habe F-117A, Silent S. II, Flight of the Intruder, Monkey I., Pirates, Gold of the Americas. Suche Battle Isle, Civilization oder verk. zu je 49 DM VB. Tel. 07062/21657

Verk. gut erhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte, Monitor, Drucker, 2 LW, 14 Originale, für VB 1200 DM. Tel. 05173/370

Verk., tausche Beholder II, Wonderland, Cadaver (dt.), Elvira II (dt.), Battle Isle (dt.), Silent S. II (dt.). Tel. 06101/1089

Verk. Originale: Powerdrome, Ufo je 35 DM, Test Drive II zu 30 DM, SS 2 zu 40 DM, Sega Mega Drive (PAL) + 2 Super-Module 300 DM. Tel. 06142/52583

Verk. IBM-Original: Lamy V 60 DM, WC II 60 DM, Gunship 2000 60 DM, Railroad T. 40 DM, PC-Globe 70 DM, Starflight II 40 DM, Sim City 40 DM. Tel. 08555/4314 (Martin) 17 - 19 h

Verk., tausche: Castles, GS 2000, Panza, Battle Chess II, Sound Blaster gold, Sim Ant, Steigenberger Hotelmanager, Immortal, Rate, Nord + Süd. Tel. 0622/81899

Amstrad PC 1640, 30 MB-HD, 5,25"-LW, 3,5"-LW, EGA-Monitor, Maus, VB 950 DM. Tel. 09433/6701

PC-Originale: Return of Medusa, Buck Rogers, Police Quest III, Big Business, F-15 II. Tel. 06421/31138

Suche Tauschpartner in der Schweiz!! Garantiert Altbeust! Verk. außerdem Orig. Interactive III, Andretti, Schmidt Richard, Zwingarten 36, CH-3902 Brig-Glis. Tel. 028/231681 ab 17 h

Battle Isle 45 DM, Merchant Col. 40 DM, NAM 35 DM, WW II 35 DM, Samurai 30 DM, Swoll 50 DM. Tel. 024790347

Verk. KQ 5/EGA, LSL 5/VGA, je 40 DM, LSL 1 3, Colorado Sequel, je 20 DM, Bands of Fire 25 DM, Conquests of L. 60 DM, Willy Beamish, WC. 3, G. 2000 je 60 DM. Tel. 07031/277646

Verk. PO 1 + 2 (vs.), M & M III, Battle Isle, je 60 DM, Ultima 6, Gateway 2, Ishido, je 45 DM, I. Ishido, je 35 DM, Pirates, Kick Off II je 30 DM. Tel. 07031/277646

Tausche M-1 Tank und Andretti gg. Falcon III oder Str. Commr. oder verk. für je 45 DM. Tel. 07624/3726 ab 13 h

Originale!! Habe Beholder I + II, WC 2, Ultima 6, Magic II, Great Courts II, Combat, GS 2000, HQ, Monkey II, Shuttle, LHX; suche z. B. Wizardry 7, Pop. II, Nova 9, Gods etc., Tel. 07673/7253

Verk. Original, fast neu, F-117A Nightwhawk, Stealth Fighter II 70 für nur 100 DM. Michael Vogel, Tel. 06772/7 12 ab 17 Uhr

Infocom: Suche Deadline Suspended & Starcross in der alten Verp. (vor 1984), Computerystem ist egal, gute Preise zu 100 DM. Tel. 089/ 1111860

PC-Originale: Patton Strikes Back, Harrapon je 50 DM, Harpoon Battles 2-3, P38 Miss.-Disk je 20 DM, Western Front 45 DM. M. Zeiger, Tel. 0971/99028

Verk./tausche Beholder II, Imperium, Balance of Power, suche Wizardry 6 + 7, Gunship II, Dungeon Master. Alle 5,25". Jan, Tel. 06406-6232 ab 18 h

Suche RAM-Chips (256 KBit) für insg. 1 5 MB (= 54 St.), mgl. günstig. Jan, Tel. 06406/6232 ab 18 h

Verk. Monkey II 40 DM, Larry V 35 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Rise of the Dragon, Sim Earth, Hard Nova, Speedball II, je 40 DM, auch Tausch möglich. Tel. 02211/53432

Verk. Eye of the Behoider II 40 DM, Buck Rogers II 40 DM, Swoll P80-Shooting Star 25 DM, Links-Barton Creek 25 DM, The Games-Winter Challenge 40 DM, Ultima Baseball 35 DM. Tel. 089/758739

Verk. orig. ECO Quest, Startrek, Castles, Dr. Brain je 40 DM, Wizungsheft ECO-Quest 10 DM. Lösung Brain 10 DM. Tel. abends 02064/ 55837

PC-Originale: Larry 5, SQ 4, KQ 5, Red Baron, Rise of Dragon, alle kpl. gg. Angebot. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel. O-Berlin 6767140

Suche PC-Spiele (dringend). Bin an Kauf und Tausch interessiert, schickt Eure Listen an: Robert Pretzsch, Omsewitzer Ring 32, O-8038 Dresden

Verk., tausche Crash Course, Rock'n Roll, Klax, Super Off Road, Xenon II, nur Originale. Bitte schreiben Rudolf Holter, Wienerstr. 56, A-2193 Wilfersdorf

Verk. Gunship 30 DM, F-19 45 DM und Their Finest Hour zu 45 DM Tel. 0671/7347

Verk. WC 2 (Sprache), Bards Tale I + II je 20 DM, WC 1, M & M III je 50 DM, Battle Isle 60 DM, E. of Beth. 1, Savage Emp., Martian Dreams je 45 DM. Tel. 0234/294682

Suche immer neueste Software!! Verk. außerdem einige Top-Orig. zu fairen Preisen. Liste gg. RP von H. Fischer, Heinestr. 15, 6082 Mörfelden

Original Sierra-Adventures: VGA: Kings Quest V 50 DM, EGA: Conquest of Camelot 25 DM, Codenames of Ice and Fire 25 DM, Kings Quest IV 20 DM, zuz. 120 DM. Tel. 08035/5234

Verk. Skate or Die, Wings of Fury, F. Hour Miss.-Disk 1 je 25 DM, ATP Flugsim, 65 DM, High Energy (North & South, Hostages, Teenage Queen) 30 DM. Tel. 08161/92461, Martin

Löse Software-Sammlung auf! Liste gg. RP von Timo Rentsch, Breitgartenstr. 22, CH-3122 Vehrsatz/Schweiz, Fax 031/540807

Verk. Larry 5, Silent S. II, Police Quest III, Heroes Prieses VB. Tel. 0871/7845

Verk. Originale: F-19, Starcon, Lemmings, SO 3, Loom, Heart of China, KQ 5, Intruder, M. Dreams, Manhunter II, Ultima V, K. Rajec, Tel. 08554/2309 ab 18 J.

Tausche Lemmings gg. Sim Ant oder Populous II, kaufe diese Spiele auch. Adresse: Simon Hilsdorf, Anton-Bruckner-Weg 6, 6556 Wöllstein. Tel. 06703/3185 ab 15 J.

AT 386 SX/18 MHz, 5,25", 1,2 MB-LW, 42 MB HD, VGA-Karte, Monitor, Mouse, DR-DOS 3.41, Contest Pro. Antenna, Ergo 3.01, OVGA-800, Dr. Halo Plus, VHB 2500 DM. Tel. 07021/81833

Suche günstigen PC mit mindestens 12 MHz, Taft, VGA-Karte/Monitor, wenn möglich Schreibe an Daniel Bornschein, Hauptstr. 120, D-9360 Drebach

Verk. od. tausche Orig.-Spiele: Buck Rogers, Space Quest I + II, 688-Sub, Attack, Kaiser I, Pool of R., Martian Dreams, Wing C. I zu 40 - 50 DM, Contact, Ski, Ultima I/Tetrad/620 ab 20 DM. Tel. 06181/252390, Christian

Verk. Eye of the Beholder II, Might and Magic III, Hockey Hitlist II für je 60 DM zzgl. Porto. BTX-Modem für Schneider CPC, HP 400 DM, 100 DM VB. Tel. 06237/7541

Nur Original-Spiele verkauft: Ch. Dick, Breiter Weg 23, 5275 Bergneustadt, Liste anfordern Supergünstig! Telefon 02261/45570

Verk. Day of the Pharao 25 DM, TV Sports Basketball 25 DM. Nevermind 20 DM, Day of the Viper 25 DM. Eye of the Horus 25 DM, Civilization 80 DM. Tel. 04121/85635 (Christian)

Das Rollenspielpaket für MS-DOS: Eye of the Beholder II 60 DM + Might & Magic III zu 50 DM, zus. 80 DM. Tel. 0221/391239

Verk. Originale: Full-Blast, Stellar 7, Great Courts II je 50 DM, Indy III (Action), Starglider II, Wolfenstein, Wizball je 30 DM, evtl. Tausch gg. TD 3, F1-GP, Tel. 06230/7929 ab 16 h

Brandneu: Orig. "Free D.C.", VGA-Grafikkärtchen, Sprachausgabe, Musik, 50 DM. Tel. 02064/55837

Verk. Spielesammlung für MS-DOS-PCs, z. B. WC 1, SM 1+2, Battle Isle, Monkey Island II, Suche Neo Geo-Module. Tel. 02773/6969 (Oliver)

Strategiespiele: Unchartered Waters 60 DM, Battle Isle 50 DM, Medieval Lords (v. ESI) 40 DM, Genghis Khan 40 DM, Guns or Butter 30 DM. Michael, 0251/81558 zw. 19-21 h

Verk. orig. MS-DOS 5.0 mit HB für 100 DM, PC-Tools 7.1 mit HB 150 DM, MS-Works 2.0 mit HB 100 DM, orig. Intruder 30 DM. Def. of the Crown 15 DM. Tel. 07433/37730 ab 18 h

Tausche Sim Earth und Swotl gg. Sim City und WC 1, jeweils Originale. Frank Rinsfüller, Kirchstr. 63, 5421 Kestert

Verk. orig. MS-DOS 4.01, 5.25" dt., GW-Basic + HB, VB 65 DM. Tausche Larry 5, Monkey Island, Xenon II, PGA Golf, Italia 90, Muds. Tel. 07433/34211

Tausche Gunship 2000 gg. Falcon 3.0, Strike Commander oder Airbus A 320. Tel. 02747/2377

Verk. gut erhaltene Hercules-Karte + Monitor. Angebote an Tel. 09499-843 ab 18 h (Robert)

Verk. Hercules-Monitor 15 Zoll, sowie Pools of Darkness u. Curse of Azure Bonds zu je 35 DM. Preise für Monitor VB. Tel. 0551/782423

Habe Railroad Tycoon, Elite, Black Gold, Castles (Burgenbau) und Action Stations (Schiffsgefechte von 1922-1945) zum Tausch verfügbar. Tel. 05731/2441

Verk. Larry V 3,5", dt. Anleitung, MAD TV 5,25", Eye of the Beholder 3,5", kpl. dt., Indy III, 3,5" dt., VGA-Version: Frank. Tel. 02041/27258 ab 17 h

Verk. Winter Challenge 5,25" (orig.) 50 DM, Black Gold 5,25" (orig.) 50 DM. Tel. 08722/1389 ab 19 h

Verschenken kann ich sie leider nicht... Verk. orig. Space Rogue und Vette, einzeln je 50 DM, zus. für 80 DM. Oliver Gudzuhn, oder P. Mothes, Im Barke 19, W-4937 Lage

Suche: Grandprix, A-Train, Startrek World, Gladius, Barbarians; biete: Indy 500, BT, Stunt Night II, Hard Nova, Elite Plus, No. 1-Collection. Tel. 05242/46581 ab 17 h

Datenbank: alle PC-Games ab 1987. Titel, Dirigent, Hersteller, Sound, Power-Ausgabe, Serie, Genre; dbf-Format (dBase, PC-Tools); modifizierbar/ausgeben; Preis 10 DM. Tel. 06361/8723

Verk. orig.-verp. Software aus 1. Hand (5,25", EGA): Railroad 60 DM, Indiana Jones 50 DM, Monkey Isl. 50 DM, Turbo Pascal 5.0 dt. 150 DM + VSK. Daniel Fürst, Tel. 0911/763289

Verk. Gunship 2000, Bundesl. Manager Prof., Sovs 8 je 40 DM, Lhx Attack Chopper 35 DM, suche Ambestrar, Eye of the Beh. 2, Indi-r. Gods, Lethal 45 DM. Tel. Sturm of Rhodus (zahle 40 DM). Tel. 08761/8466 ab 17.30 h

Tausche KQ 5 (EGA, 5,25") gg. Battle Isle, Civilization oder Command HQ oder verkaufe für 45 DM. Tel. 08117/5777 (Thomas) ab 18 J.

Verk. Orig.-Spiele: Eye of the Beholder (dt.), Beholder II, Monkey II, für je 60 DM. Tel. 07334/3306

Verk. AT 286, 2 MB RAM, 3,5"+HD + 5,25"-HD-LW, 45 MB-Festplatte, VGA + EGA-Karte, VGA-Monitor, MS-DOS 4.01 + 2 x Diskbox, Disks, Mouse, VB 2300 DM. Tel. 0599/1867

Verk. 25 Original-Games: 2, B. Winter Challenge, 4 D Sport Boxing, Bundesliga M. Prof. + 2 D, Battle Isle, Dynamite Dan II, Eye of the Beholder, Prince of Persia. Tel. 06473/1430

Verk. Larry I (VGA), Elite Plus, Ultima 1 - 3, 4, 5, zu 50 DM, Martian Dreams, Bane of C. Force, Lase Corp. zu 35 DM, Heart of China 60 DM, WC-SM II zu 30 DM, tausche auch. Lutz, Telefon 08631/2969

Verk. Commodore-PC 40-3, 286, 2 LW, 40 MB, 14 Mon. alt, DOS 5.0, Wrk. 3.0, PC Tools 7.0, VB 1600 DM, Mit Quadram VGA-Monitor VB 2100 DM. Tel. 02292/1291 nach 14 h (Andre)

Verk./tausche Civilization, Buck Rogers; suche Command HQ, Pool of Darkness, UMS 2, M & M3, Wizardry 7, Eye of the Beholder. Tel. 0203/88800 ab 18 h (Peer vert.)

Tausche Larry I (VGA), M-1, Bay Hill-Club gg. Monkey II, Indy 4, Heart of China, PGA Golf, Football I. Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5, Tel. 05102/5589

Verk./tausche Swotl 60 DM und Mig-29 Fulcrum zu 50 DM, orig. oder tausche gegen Unchartered Waters, Links od. Monkey II. Tel. 02292/1291 nach 14 h (Andre)

Suche SQ 4, PQ 3, Larry V, Larry III (3,5"-Disks) gg. The Black Caldron, Spiderman, PQ 1 und Manac Mansion. Habe auch noch andere Spiele. Tel. 0840/22551, Volker ver.

Verk. Sim Earth, WC 2, BL-Manager prof., TV Basketball, je 50 DM, oder tausche gg. Team Suzuki, TV-Baseball + Boxing, Joe Montana, Gretzky Hockey II. Laufe auch 1 Jörg Grosset, Tulpengasse 14, 3171 Weyhausen, Tel. 05362/71818

Verk. M. Islands II für 60 DM oder tausche gg. W-Comm. II, außerdem verkaufe ich Duck Tales für GB! 40 DM oder tausche gg. Probotector, 100 % o.k., Alexander Janzer, Wörthstr. 11, 7270 Nagold

386/33, 64 KB Cache, neu, mit 4 MB RAM, 89 MB-HD, 19 ms, 2 ser., 1 par., 1 Game-Port, 5,25"-Floppy, VGA 16-Bit-Grafikkarte, MF-II, Tastatur, Tower, mit 6 Mon. Garantie, 2300 DM. Tel. 06031/3590

Verk. 386-AT, 21 MHz, 40 MB-Festplatte, 2LW, 1.2 und 1.44 MB, VGA-Monitor, Maus, Sound-card, 2 MB Hauptspeicher, Epson LQ-550, Software, VHB 2000 DM. Tel. 07141/67501

Verkaufe AT 286, 16 MHz, 2 MB RAM, 20 MB HD, 5,25", + 3,5"-LW, VGA-Karte, Color-Monitor, Mouse, Joystick, evtl. WC1, WC II, PC-Soft Alexander Heuken, Tel. 0211/287393 (Preis 1500 DM)

Verk. Kaiser 60 DM, M & M III 45 DM, WC II 20 DM, M. Island II 45 DM, Wizardry VII 60 DM (etc., alle Preise inkl. Porto u. Verpackung. Tel. 0951/52407 (Klaus)

Suche Tauschpartner auf dem PC. Schickt Eure Liste an Nikolic Tini, Hans-Böckler-Str. 139, 5030 Hürth

Verk. Orig.-Spiele: Ports of Call, Wild West World, Manchester United, Jagd auf F.R. Ostbor. ADS für je 30 DM. Search for the Titanic für 20 DM. Tel. 07621/63367 ab 18 Uhr (Kramer)

Verkaufe Battle Isle zu 50 DM, B. of Britain 50 DM, Larry V 50 DM, Terminator 40 DM, S. Mission I und II (WC I), S. Operation (WC II), je 20 DM. Eric von Ow, DM. S. Fischeckie, Rappenhainer Str. 32, O-7200 Borna

Verk. Air Combat, WC, Wonderland, je 50 DM, Monkey Isl. 2 of Beholder 40 DM, L.Ge. ROM, Muds, Spirit of Ex. 35 DM, qu.vm. zu 30 DM. Suche vorhanden bei Yong-Sun, Tel. 02262/7065

** PC-Games ** Heart of China (VGA, 256 Farben-Version), 84 DM, NP 105 DM, orig. versiegelt ** Tel. 02222/2568 (Alexander Gall, Königstr. 86, 5303 Bornheim 1)

Verk. Spellcasting 101, Wonderland je 50 DM (5,25") und Sheriff (neu, 3,5") gg. Gebot. Tel. 05103/8546 ab 15 h

Suche Adventures, Strategiespiele, Simulationen & Kosims für MS-DOS, auch alte Spiele (Orig.). Carsten, Tel. 05593/6429 ab 17 h

PC: Verk. BOB zu 35 DM, Ultima VI 40 DM, EOB 2 zu 55 DM, M. Isl. 45 DM, Civilization 55 DM, UMS II 50 DM, Sword of Aragon 50 DM, Ultima 7 MM 3, A 320, Kaiser (+ Versandkosten). Tel. 02602/6695 (Markus)

Suche Larry I (VGA), II, Zombie und Future Wars, Tausch, Biete Ultima, für PC, Elite, Originale mit Anl. und Verpackung. Tel. 17 - 20 h: 03496/5487

Verk. Orig. Cubulus von Software 2000 für nur 30 DM, suche Police Quest III (kpl. dt.), biete 70 DM. Tel. 06142/31595 ab 19 h

Grafik-Adventure-Fan sucht Partner für preiswerten Kauf, Tausch, Biete u.a. SQ 3, Ultima 7, Fatty Tale, Cel. Bequest, alles original. F. Stallmann, Tiefwerder Str. 2, O-1199 Berlin

Verk. IBM-PC XT, 640 K + Festplatte, 1 LW, Herculeskarte, Monitor, Epson-Drucker, HP und Ultima, alles in gutem Zustand, für ca. 750 DM. Tel. 09142/4612 von 14-19 h (Chris)

Verk. KQ IV 40 DM, Mad TV 60 DM, Railroad T. (engl.) 60 DM, TV-Sports B. Ball 30 DM, Tausch gegen Ski 45 gg. Bi-M. pro. Battle Isle oder W.W. World. Tel. 0221/862741

Suche 4D Sports Driving, Railroad Tycoon, Immortal, Nova 9, Grand Prix, Black Crest, Course, F-Zero, Links, Pitlowings, Red Baron. Tel. 02232/28784

Verk. Sim Earth für 50 DM, suche: Adlib-Soundkarte mit Adapter, mgl. Orig.-Verpackung mit Anleitung, zahle bis zu 125 DM. Tel. 089/8416584

Verk. Originale: BL-Manager pro, 5,25", teilweise, ungebraucht + Poster, Anl. + Verpackung, für 55 DM. Tel. 04442/5709 (Mo - Sa 16-18 h)

Suche Tagebuch-Prg. incl. Adressenteil, Suchmaske, Rechnerei/Kontoauszug, Druck-Routinen, auf IBM-Kompatible. S. Blattner, Schönblick-Weg 16, 8047 Pfronten (Bestellung!)

Verk. Beholder II 65 DM, Beholder I 40 DM, Larry V 55 DM, alles Orig.-Spiele in Englisch. Suche Wizardry 7. Tel. 0421/513269 ab 18 Uhr

Du suchst !? Ich habe Originale, günstig, für PC, Amiga, C.64, 100 für wenig — von jedem etwas. Ask! Preise ? Zwischen 20 bis 45 DM + Porto (3 DM). Zu teuer? Sa. 18.30 Tel.: 0721/36977 (Andre)

Suche Tauschpartner für Topsoft, habe 170 Topgames. Suche The Colonels Bequest. Tel. 0035250613 (fragt nach Ludovic) nach 17 h

Tausche Eye of the Beholder II gg. Great Courts II (5,25"). Tel. 07721/63336 ab 18 Uhr (verl. Marcel)

Verk. Larry I (VGA), Elite Plus, Ultima 1 - 3, 4, 5, 50 DM, Martian Dreams, Bane of C. Force, Links Golf, zu 55 DM, Heart of China 60 DM, WC-SM II zu 30 DM, tausche auch. Lutz, Telefon 05631/2969

Verk. Orig. kpl. mit Anleitung: Zak MC Kracken 35 DM, Ultima 6, Silent S. II, Monkey Island, VGA, alle 3,5", zu je 50 DM, Space Quest 1, VGA, 5,25", 35 DM. Tel. 0241/22222 abends

Verkauf oder Tausch: Monkey 1 + 2, Commander HQ, Civilization, Castles, Crash Course, Rockets, Links, LHX, SO 3 + 4, Larry III, Buck Rogers, Suche BAT, Indy 4, Falcon 30, Wizardry 7. Michel, Tel. 040/5505162

Verk. oder tausche BL-Manager prof., DejaVu II, SQ IV, Ultima 7, Crash Course, Hound of Shadow. Preise 30 - 60 DM. Suche KQ V, Super Soccer, PQ II. Spellcasting oder andere. Tel. 02173/149594, Markus

Verkaufe Monkey Island II für 75 DM. Telefon: 0 96 42 / 32 94

Verk./tausche WC 1 + SM, WC 2, Codename Ice, Wonderland, W. Beamish, Monkey II, Ultima, Mods, Masterblaser, Stunnrunner, Ritter, Finest Hour, Supernova. Tel. 0554/1439

Biete: Civilization 70, LE Chuck 50 DM, Lords of Rings 25 DM, Mega Traveller 25 DM, Hilistar 15 DM, Dragon Wars 20 DM, alles orig. aus Erbstreitigkeiten. Kaussee, Portsmuth. Tel. 02175/2729

Strategiespiele: Bandit Kings, Genghis Khan, Second Front, Western Front je 30 DM, zus. 90 DM. Tel. City, Battle of Britain, Eye of the Beholder je 25 DM. Tel. 07191/23627, Ralph

Verk. u. tausche: Menace, Show Strike, Vette, Budokan, Battletech, gg. Wing C. 1. Tel.: Mi, Sa, So ab 17 - 18 h 07132/39194, Bernd Marcus, Veilchenweg 5, 7430 Metzingen 4

Verk. Smartard AT 286 mit 16 MHz, 40 MB-Harddisk, 5,25" + 3,5" MB, 3,5" 1.44 MB-LW, Joystick + Karte, Mouse, VGA-Farbmonitor und DMV-Monitor, für 2550 DM (neu 4000 DM). Tel. 05661/6227

Verk. GB + Tennis + Solar Striker + Quix + Fortress of Fear + Larry alt + Gamelight für 225 DM (NP 300 DM). Tel. 05661/6227

Biete PC-Spiele (natürlich nur Orig. mit Anl.): z. B. Larry V, RR-Tycoon, F-117 etc... zu Preisen zw. 40 und 65 DM. Tel. 0551/796078 nach 18 h (Stefan)

Orig. IBM 5,25": Populous 20 DM, Wolfpack, WC 1, RR Tycoon, Monkey Island, Ultima VI zu 40 DM. Tel. 0241/22222

Biete div. Simulations-, Action-, Strategie-, Adventure-, Handels- und Rollenspiele (nur Orig., auch neueste), zum Gg.2000, W.T. U. Eye 2, Dungeon Master, Amberstar. Tel. 08331/2722

Adlib-Karte (2 Mon. alt), 180 DM, Monkey Island II 70 DM, Chuck Yeagers 60 DM, Gunship 50 DM, DR-DOS 5.0 100 DM. Stefan Kuppe, Mauerchorstraße 1, O-4020 Merseburg

Verk. Originale: Jagd auf roten October, Battle Isle, Eye of the Beholder und Populous. Tel. 04461/3090

386 SX/16 MHz, 1 MB, 1,2 + 1,4 MB-Floppies, VGA-Karte, VGA-Monitor, Tastatur, Tastatur, Disks, DR-DOS 5.0, Windows 3.0, Magellan, für 2700 DM. Tel. 02301/7314

Tausche/verk. Originale: Champions of Krynn, WC 2, Tangled Tales, Rise of the Dragon, Heart of China, Muds, Crash Course, Pools of Darkness, sting 101, 201. Tel. 09131/50162

Verkaufe: "Death Knights of Krynn" (3,5"). Telefon: 02261/43813 (Ronny verlangen)

Verk. Larry V (Orig.) 75 DM, tausche ggf. gg. Indy IV oder gg. Conquest of the Longbows (Orig.). Telefon 08251/3870 nach 18 Uhr

Verk. Paradroid 90, Klax u. Blockout für je 20 DM, und Chaos Strike Back für 30 DM. Tel. 05132/9701 (Ingo)

Verk. 1040 STFM + SW-Monitor + 16 Originale, 100 % o.k., Cadaver, Con. o. Camel, F-29, Powermonger, Indy-Adv. u. v. a., kpl. 1400 DM VB. Amiga: Flight of Intruder, Elvira 1, Eye of Beholder. Tel. 0711/333204

Verk. od. tausche Shadowgate zu 20 DM, Deja Vu II 25 DM, Football Man II (dt. und engl.) 25 DM, suche Railroad Tycoon. Tel. 0201/583347 (Dirk)

Atari ST

Verk. R-Type, Lemmings, Rock'n Roll, Maniac M., Xenon II, Silent Serv., Oil Imp., Sim City, Fish, Pirates. Michael Buchmann, Tel. 09643/626 abends

Verk. Sim City, Populous, Powermonger, Rainbow Island, Stunt Car Racer, Jack'n Ni Gold Bards Tale I, Power Pack, 10- 50 DM, Prof Buch 40 DM, 1ST Buch 20 VB. Tel. 0461/58126

Verk. Flight of the Intruder, Preis VB. Michael Eben, Tel. 07529/2990

Verk. fast neues, 2 Mon. altes Portfolio in Orig. Verp., mit Bedienungs-HB, für 200 DM. Tel. 09452/1605 ab 18 h (Christoph)

Verk. Atari 1040 STE mit Farbmon. und Drukker Star LC-10 C, incl. Spielen Indy III, Manhattan., MC Kracken, für nur 999 DM. Tel. 0511/432322

Verk. Atari 1040 ST 1 MB, mit 15 Top-Orig.-Spielen (Railroad 1, Monday Island, Dungeon Master) und Maus, alles 100 % o.k., für 120 DM. Tel. 089/9018801

Verk. ca. 50 Orig.-Spiele von 10 - 20 DM. Tausche und kaufe auch!! Tel. 0711/797085 ab 20 h

Verk. Atari ST-, PC- u. Megadrive-Software! Schreibt bitte an: Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

Verk. Orig. (kpl.) Lemmings, Lotus E, T. Challenge II und Larry 3 bis III (Triple Pack) für jeweils 30 DM plus 5 DM Versand. Tel. 05541/34106

Kaufe Hard- und Software, auch alte Spiele. Antwort nur bei Interesse an: Ralf Hermann Friedrichs, Ulfertstr. 12b, 3307 Schöppenstedt

Verk. Atari STE mit Mono-Monitor, opt. Maus, 2 LW, Joysticks, Spielen wie z. B. Turrican, Supercars,- Oil Imp., für insg. nur 1250 DM. Tel. 06195/64173

Verk. Atari 1040 STF + S-W-Monitor SM 124 + Matrix-Drucker, Spring F.-Mono., Preis VB. Tel. 089/361572!

Verkaufe: Turrican, Masterblazer, Projectyle, Kax, zu je 30 DM, Lotus II 40 DM, Invest. Tiebreak je 25 DM. Suche Silent Service II und Ultima VI. Tel. 05068/1564 ab 14 Uhr (Henning)

GFA-Basic + Compiler 40 DM, Textomat 30 DM, Art Director 25 DM, Dungeon Master I + II je 30 DM. Vermiietar, Arkanoid, Taxi Cell, Einsamer, Paranaima je 15 DM. Tel. 06171/79095

Verk. 34 Orig.-ST-Spiele (Action, Adventure) für 250 DM. Tel. 0551/24538

Verk. Atari STFM, Maus, Pad, Joys, 2 Bücher, 18 Anwendungs-, 20 Spiele, 100 % o.k., alles 1/2 Jahr alt, 890 DM. Michael Uebel, Albert-Weckbach-Str. 3, 0-1720 Luckenwalde

Suche Silent S. II, Railroad Tycoon, tausche oder verk. Flight of the Intruder (eng.), nur Original. Tel. 072271/687

Atari 1040 ST, SM 124 + 2 Programmierbücher (1st Word Plus/Omikron Basic) + Maus + Joystick + Diskettenbox mit 10 Disketten, Maus-Joy-Regler, Preis 1.000 DM. Tel. 08502/225

Verk. Atari 1040 STF + Farbmon. + S/W-Monitor SM 124 + Matrix-Drucker + Orig.-Spiele, Preis VB. Tel. 089/3615721

Verk. Atari ST mit S/W-Mon. und einem Orig.-Spiel und Joystick (NP 1500 DM), dch will für 1000 und 800 DM. Tel. 07234/8991 (fragt nach Denny)

Verk. Atari 1040 STE mit 2. LW, Mono-Monitor SM 124, optischer Maus, Joystick u. Orig.-Spielen wie Supercars, Turrican für insgesamt nur 998 DM. Tel. 06195/64173

Verk. Atari 520 ST, Mon. SM 124, LW SF 314, Joystick, Maus + Orig.-Spiele (z. B. Pirates, Sim City, Midwinter, Microprose Soccer etc.) für 1000 DM. Tel. 08121/82491

Suche dringend Speichererw. ext. für 1040 STFM und Boulder Dash. Angebote an: Brüni, Kindleber Str. 91, O-5800 Gotha

Tausche ST-Original: Habe Amberstar, will Imperium oder Whirlw. Snooker oder Magic Pockets oder Paradroid oder M.U.D.S. Tel. 07121/72050

Verk. Chaos Strikes Back, Legend o. Sword, Warlocks Quest, und tausche Flight o. Intruder gg. Bat/Mega lo Mania, James Pond. Tel. 18-20 h: 07525/8923 (Gregor)

Verk. Atari 1040 STF mit Farbmonitor, Maus, Joystick, Software und Zeitschriften. Preis 1000 DM. Tel. 06271/71747

Atari ST-Software abzugeben. Games und Anwender. I. Marinaro, Luegenterweg 5, CH 8634 Hombrechtikon

Verk. für den ST: Kings Quest I-III, Firezone, Hot Road, Conflict Europe, She-Fox und Turbo-GT, Preis nach VB. Tel. ab 15 h: 0208/640137, Mauss

Atari 1040 ST 1,5 Jahr, Farbmon. SC 1224, 1 Jahr, über 60 Orig.-Spiele, Soundprg., Maus, Joystick, kpl. 1300 DM. Tel. 06271/71348

Verk. Originale für Atari ST: Conquests of Camelot für 45 DM und Winzer für 40 DM. Tel. 09443/5440

Verk. M. Island, Great Courts II, Rainbow Island zu je 35 DM, oder tausche eines der Games gg. Killing Game Show, Magic Pockets, Speedball II. Tel. 09405/2800

Atari 520 ST zu verk., inkl. Zub. und 10 Orig.-Spielen (u. a. Secret of the Monkey Island, Blood Money etc.), Preis 600 DM VB. Angeb. unter Tel. 06171/79126

Suche für ST Bards Tale 2 & 3 dringend, Interesse an anderen Rollenspielen besteht auch. Schreibt an Martin Tramm, Angelbisstr. 12, 5300 Bonn

Verk. Gunship 30 DM, Lemmings + Codes 30 DM, suche Amberstar, Chaos Strikes Back, Spirit of Adventure, Gnopphemder,- Tauscht Michael Schmidt, Tel. 089/644373

Suche die Aventures von Indy I und II, tausche dagegen Indy III und Zak MC Kracken, orig., medien bei Urlaub Hinterlassen. Tel. 09346/43

Gratis gibt's hier nix, aber dafür billiges Atari ST-Zub., Software ab 16 DM, Hardware, Lit., Tel. 06321/30367 od. Write. Galvano, Enggasse 79, 6730 Neustadt 19

Verk. Atari 520 ST, 1 MB, TOS 1.0 + 1.4, SM 124, SF 314, ST-Buch, Maus + 2 Joys + diverse Orig.-Spiele + Script + Ref. Or Disk + TV-Kabel. Preis VB. Tel. 05641/49184 ab 18 Uhr

Verk. Atari Lynx (Top-Zustand), Klax, Blue Lightning Netzteil, kl. Kidcase, für 200 DM. Tel. 07163/2249

Verk. Atari 1040 STF, SM 124, SC 1224, 9-Nadel-Drucker, Mon.- Umschalter, Orig.-Spiele sowie HB, Spiel- und Anwenderbuch, 1200 DM. Christian, Tel. 030/3238164

Verk. Atari 1040 ST mit Farbmon. SC 1224 mit 13 Orig.-Spielen (Powermonger, Pirates...) für zus. ca. 1800 DM. Tel. 05723/2446

Verk. Spiele: Double Dragon 25 DM, Super Wonderboy 40 DM, Ghostbusters 25 DM, Kings Quest III 40 DM, Zak MC Kracken 30 DM, Mega Pockets 50 DM, Gauntlet 25 DM. Tel. 08221/6655

Verk: Atari 1040 ST, kompl. mit doppelseitig eingep. Floppy, Monochrom-Monitor SM 124, Maus, Modulator, Joysticks, Kabel, Anleitungen. Tel. 02171/54260 (Leverkusen 3)

Tausche für ST: Klax gg. Cadaver oder Wings of Death (nur Orig.). Tel. 07121/72050

STOS-User-Club Deutschland sucht noch Mitglieder. Leistung: Club-Disk, PD-Tausch, Tips & tricks, Clubtreffen, Info bei: Chris Malassa, Horn 59, 4715 Herbern, Tel. 02599/1404

Verk. ST-Software wie z. B. Gunship, Falcon + Miss-Disk 1. Tel. 06593/1226

PC-Engine

Verk. PC-Engine-Spiele: Moto Roader II, Son Son II, Bauchovsky usw., verrate auch Tricks für fast alle PC-E-Spiele. Tel. 06181/497063, Stefan Nickel, Westerstr. 89, 6457 Maintal 1

Tausche Konami-Superspiel Salamander gg. Bomberman, Formation Soccer o. Moto Roader II. Tel. 050692622

Verk. PC-Engine (RGB), 1 Joyboard, 1 Joypad, 3 Spiele (z. B. Son Son II), Netzteil, zusammen 320 DM. Tel. 040/7351533

Verk. 20 Module, u. a. Puzznic, J. Chan, Violent Soldier, Image Fight, Formation Soccer, Sidearms, Winning Shot, Bonks Adv. usw., alles Top-Preise (VB). Tel. 06622/2988 ab 18 h

Verk. PC-Engine (RGB) + CD-ROM + Joystick + 10 Games, davon 2 CD's (Darius, Monsterlair), NP 1700 DM, VB 800 DM. Tel. 0781/52824

Dringend!! Verk. PC-Engine GT mit 33 Top-Spielen (u. a. Splatter House, Leg. o. Hero Tim., PC-Kid II, Ni. Spirit, W. Co., Jack, Chan, R-Type I, Son Son II, Gra., B. W.,. Tel. 089/668741 (2300 DM VB)

Dringend!! Verk. PC-Engine GT mit 33 Top-Spielen (u. a. Splatt. House, Leg. of Hero. Tim., PC-Kid II, Ni. Spirit, W. Co., Jack, Chan, R-Type I, Son Son II, Gra., B. W.,. Tel. 089/668741 (2300 DM VB)

Verk. PC-Engine, Bonks Rev., Bonze Adventure, Final Match Tennis, Son Son II, Mr. Heli, Dragon Egg, Dragon Spirit, zu 480 DM. Tel. 04841/83935 (auch einzeln)

Verk. Engine-Games: Gunhed, Liquid Kid, Salamander, N. Zealand Story, An Meistbietenden. Tel. 0211/462512 (verk. auch Super-NES mit Spielen)

Verkaufe Wing Comm. II für 50 DM und Elite Plus zu 40 DM. Tel. 0931/274698

Tausche Sega Master-System II gg. PC-Engine GT. SMS mit Sonic und Donald Duck + 2. Joyster, Verp. unter max. 70 DM zu. Robert Hoch, Tel. 0941/37019 ab 16 h

Verk. wenig benutztes, jap. PAL Mega Drive + Soccer, Phelios VB oder tausche gg. Super Grafx (mögl. PAL) oder CD-Rom für PC-Engine (evtl. Zuzahlung bei beiden Geräten). Tel. 06431/52789

Verk. Twin H., Blue B., Yaksa, Boxen, Sp. Harr., Pac L. Golf, suche Bomberboy, Gunhead, R-Type II, Grasiia, Salamander, Parodius, CD-ROM, 100 % o.k., Thomas Langert, Haertenring 2, 8921 Kaufbeuren

Verk. PC-Engine (PAL-Vers.) mit 10 Games für 350 DM, z. B. Final Match Tennis, R-Type, Dungeon Explorer u.v.m., Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verk. PC-Engine + CD-ROM, 2 Pads, RGB-Booster inkl. 12 Module und 4 CDs, alles orig. verp., neuw., für 1500 DM. A. Maier, Landshuter Str. 13, 8305 Ergoldsbach

Splatterhouse, Bomberman, Devilcrash, Final Match Tennis, Hana Nakatuka, Parasol Stars, Salamander, Ninja Spirit (nur Verkauf). Ch. Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen

Verk. PC-Engine + TV-Booster (PAL, Scart) + 2 Pads + 5 Games, Bloody, Chase Hq, Dragon Sp., Vigilante, Thunder Bl., R-Type II, Doraemon, VB 350 DM. Suche günstiges Mega Drive. Tel. 089/703687

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Famicom, Gameboy, Gameglear, Lynx, Neo Geo, kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (z. B. Son Son II, R-Type) für 450 DM. Tel. 09471/8867

Suche PC-Engine-Cards, z. B. Bomberman, Devil Crush, Bonks Revenge, zahle Spielpreise (mögl. als NP), ebbe vele Cards ab, tausche auch. Tel. 02156/8193 (suche PC-Engine GT)

Tausche mein Mega Drive (+ 5 Module) gg. PC-Engine GT (Handheld). Tel. 02802/2959

Suche HU-Cards, tausche auch, bin auch an älteren Spielen interessiert und zahle bei Anfrage Fairpreise. Tel. ab 18 h: 02196/5015 (fragt nach Manfred)

Kaufe, tausche, verk. Cards u. CDs für PC-Engine. Superbit, Gp. Gebot oder lass. sche cg. Devil Crush + 1943, habe noch viele andere Cards zu tauschen oder zu verkaufen. Tel. 07053/24190

Verk. High-Score-Speicher 3-Pt.- und 4-Pay-er-Adapter, Verk. Eng.-GT + Netzteil, suche dringend Gunhed, Bomberman, 1943, 1941, Metal Stocker, evtl. Verrechnung mit GT. Tel. 07031/24190

Suche dringend Devil Crush, Bomberman, Bonks Revenge, Hatris, Jackie Chan usw., zahle für die Spiele bis doppelten NP. Tel. 02156/8193

Suche PC-Engine GT und dringend folgende Spiele: Devil Crush, Bomberman, Shanghai, Hatris, Bonks Revenge, Puzznic, Bonze Adventure, Sokoban, PC-Gangin. Tel. 02156/8193

Verk. für PC-Engine: Thunder Blade, F1-Pilot, Tale of Monster, Bull Fight, Knight Rider, Dragon Spirit, Altered Beast, Bloody Wolf, Parasnoia, Formation Armed F. Tel. 030/4013130

Master System

Verk. "G-Loc" für 60 DM, Top-Zustand, tausche auch gg. a. Spier, am liebsten gg. Sonic - The Hedgehog. Tel. 089/9578315 (Chris)

Verk. Master System für 150 DM mit 18 Spielen für je 60 DM, zum B. Golden Axe, Warrior, Psychic World, Shinobi, Cyber S., Tel. 0203/494247

Verk. Master System II mit 3 Spielen (Mickey, Sonic, Populous) für 300 DM. Geert Oeser, Tel. 0431/79601

Verk. Sega-Master-System + 19 Spiele + Lightphaser, Control-Stick, Spiele (Wonderboy III, Cloud Master, Thunder Blade usw.), für 600 DM. Tel. 08171/61319

Verk. Master System mit 2 Pads, Lightphaser und 8 Spielen, alles 100 % o.k., Tel. 05569/361 (Patrick), Preis VB

Golden Axe Warrior 80 DM, R-Type, Tennis Ace, Quartet, Wonderboy, Alex Kidd, Shinobi je 50 DM. Tel. 06204/76165 (Ralf) ab 18 h

Verk. Spiele für SMS: Captain Silver, Golvellius, Shinobi, Zaxxon II, Wonder Boy II, Zillion II, Alien Syndrome, after Burner für je 40 - 60 DM. Lars Koch, Tel. 04721/63680

Verk. SMS-Spiele: z. B. Ultima IV 75 DM, R-Type 45 DM, Wonder Boy II 40 DM, Super M. GP 40 DM usw.; J. Gajewski, W-Steitz-Str. 36, O-6218 Bad Salzungen

Verk. SMS-Module: z.B. Rampage, Power Strike, Quartet, Pro Wrestling, Tennis Ace, a. o. von 20 - 45 DM. Michael Sell, Schlezer Str. 9, O-6502 Gera (tausche auch gg. GB-Module)

Verk. Master System II + Alex Kidd I, Super M. GP, Bubble-Bobble, Moonwalker, RC Gr. Prix, für 300 DM (NP 540 DM), evtl. auch einzeln. Tel. 09908/5472 (Fax 24358)

Verk. 2 Mon. altes Sega-Master II mit 6 Spielen (Psycho Fox, Castle of Ill., Wonderboy II + III, Sonic, Alex Kidd, Shinobi), NP 750 DM, jetzt für 380 DM. Tel. 02161/13178

Tausche SMS-Spiele, habe über 40 Spiele (z. B. Sonic, R. Star), suche z. B. Golden Axe, Aces, Parlour G., kaufe 3-D-Brille, J. Parnitzke, Hauptstr. 9 d, O-7321 Staina, Tel. 0282/719

Mega Drive

Suche günstiges Mega Drive!! Tel. 02222/4056

Gamer braucht Nachschub! Suche gute, alte und neue MD-Spiele (z. B. Quackshot, Axe I + II, Castle of Illusion usw.). Ralf Kruten, Wolter 9, 4154 Tönisvorst 2, 02156/7042 nach 19 h

Verk. Sega Master System + 5 Spiele + 3 Joys, Worldcup, Alien Syndrome, Wonderboy, Global Defense, Trans Bot, alles 9 Mon. alt. Tel. 05452/2820 (erreichbar ab 18 h)

Suche Mega-CD-ROM und CD, Mega Drive-Module, z. B. Rad-Mobil, Wonderboy, Streets of Rage usw., biete Module (tausche auch). Tel. 02156/8193

Verk. Heltire 60 DM, Aquablaster 60 DM, Strider 55 DM, Raiden 50 DM, für Super Famicom: Gradius III 60 DM, Final F. 60 DM, Super Mario World 50 DM, Lynx mit 3 Spielen 190 DM. Tel. 09872/8159

Tausche SMD-Module!! Habe World Cup, Hellfire, Super Hang. GP, Mystic Defender, Leiche Gynoug, Aiesle, Sonic, TF III, Phelios, El. Master u. a., Tel. 0171/2736625 (Chris)

Verk. Sega Mega Drive (RGB) mit 6 Top-Spielen, z. B. Golden Axe II, Mickey M., Sh. Dancer usw., für nur 560 DM. Fragt nach Chris. Tel. 0851/5498 ab 18 h

Suche Musha Aleste, biete 2 Spiele dafür, Truxton und Battle Squadron, beide mit dt. Anleitung. Tel. 02371/30368 ab 19 h, Thomas

Suche Super Famicom + Spiele, Kaufe oder tausche gg. Megadrive mit 15 Top Games (z. B. EA-Hockey, Mercs II...). Tel. A-03182/8250 (Josef)

Verk. Megadrive mit 15 Top-Modulen, z. B. EA Hockey, Mercs, Musha, Quackshot oder Tausch gg. Super Famicom + Spiele, zahle auch drauf (VB 1500 DM) Austria, Tel. 03182/8250 (Josef)

Verk. und tausche MD-Module: Super M. GP, Out Run, Fantasia, Thunder Force II, James Pond, Ninja Hawk, Bei Kauf 50 DM, Jochen Apelt, Aschaffenburger Str. 195, W-8758 Goldbach

Verk. fast neuen Mega Drive mit Japan-Adapter und dem Spiel Altered Beast für 299 DM. Budokan und The Revenge of Shinobi für je 40 DM. Tel. 089/185130

Verk. für Mega Drive EA Hockey (dt.), Shadow Dancer, Magical Hat, o. tausche gg. Super Famicom-Module. Bojan Krstulovic, Morassistr. 24, 8000 München 5, Tel. 089/221621

Suche: Alex Kid 1 + 3, Ghostbusters, Rambo 3, Mystic Defender, Super Hang. Fly, Truxton, Space Harrier, Soccer, zahle 30 DM pro Modul. Tel. 0821/741418 ab 19 h (Günther)

Verk.: tausche MD-Games: Gynoug, Thunder Force III, Streets of Rage, Shining in the Darkness, suche Devil Crash u. a., Tel. 089/7593427

Tausche/kaufe/verkaufe MD-Games: habe Cyber, Sonic, B. Force, G. Axe, S. o. Verm., B. Tank, EA, Populous, Budokan, J. Madden, S. o. Rage. Telefon 09343/2532 (Steffen) ab 18 Uhr.

Verk. o. tausche für MD: Wonderboy III, Arrow Flash, Strider, Hellfire, Zero Wing u. a., sowie div. GB-Module. Jens Thiel, 02681/4986

Tausche und kaufe MD-Module, zahle pro Modul 30-40 DM. Tausche Thunder Force II gg. Axis, habe auch noch S. Thunder Blade u. Fatman. Tel. 02941/65306 (Harald)

Suche, tausche, verk. Module für Super F., Mega-Drive und Game Gear, auch ganze Bestände. Tel. 02855/18582 von 14-20 Uhr. Jürgen

Kaufe, verk., tausche alles für PC-E., Mega-Drive, Famicom, GB, Gamegear, Lynx, Neo-Geo, kaufe ganze Bestände. Telefon 089/1403732

Tausche Spiele für Mega Drive, suche bes. Winter Challenge und Quakshot. Tel. 06568/892 (Thomas) von 14.30 - 18 h

Verkaufe Sonic für Mega Drive für 50 DM. Telefon 07146/41442

Suche MD-Module: Tiger Heli, Devil Crash, Ghost'n Goula, Out Run, NHL, Sonic, Quak Shot, Shinobi, Road Rash, zahle je Modul 50 DM. Tel. 07171/65816 ab 21 Uhr

Verk. Magical Hat, Ghostbusters, PS III, D. Duke, Fairy Tale, E-Swat, Kings Bounty, Arwolf, Sonic, Shining in the Darkness, Hellfire, Wight & Magic. Tel. 02428/2901

Wer hilft mir bei Will Harveys The Immortal?? Kleines Geschenk als Dank. Tel. 0631/40885 ab 21 h

Kaufe, verk., tausche Mega Drive-Spiele: Suche Streets of Rage u. NHL-Hockey, habe Rev. of S., Last Battle u. Golden Axe. Tel. 0795/14950, Sven

Sonic, Super Shinobi u. a. Verkaufe, kaufe, tausche. Romeo Rakow, H.-Duncker-Str. 3, O-7513 Cottbus, Tel. 0037/59/538479

Verk. für Mega Drive Wonderboy V, Thunderforce III, E-Swat, Elemental Master, Shadow Dancer, einzeln oder zus. für 200 DM. 0911/286471 (habe auch Famicom)

Verk. wegen Doppelschenkung ein orig. verp. Mega Drive inkl. Altered Beast, 1 Spiel extra, für nur 300 DM. Tel. 07391/3812 ab 17 Uhr

Verk., tausche Module für MD, MS, SF, GB. Habe D. Duck u. Mouse, F. Fight, Pilotwings usw., suche M. Mouse III sowie Spiele auf CD, Mega-CD. Tel. 07151/32132, Sebastian

Kaufe, verk., tausche MD-Games: Habe: G. Busters, E.Swat, Sonic, Spiderman, G. Ground, F. Force, Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, verk. 1 VCS 2600 3 Games für 40 DM. Tel. 0) Halle 45768

Verk. kaufe, tausche Konsolen + Spiele für Mega Drive, Super NES, PC-Engine, Gameboy und Gear, suche Castlevania II (GB) + IV (SF) Squadron etc. Tel. 04627/1618 ab 18 h (Stefan)

Verk. Mega Drive-Module: Moonwalker 50 DM, Strider 60 DM, Ghostbusters 40 DM, Donald Duck 60 DM, El Viento, 70 DM, Super M. GP 70 DM. Tel. 07821/52322

Verk. Mega Drive mit 2 Joypads und 21 Mod., z.B. Shining in the Darkness, Sonic, Shinobi, Shadow Dancer, Preis VS, auch einzeln. Tel. 085154/905

Sega Mega Drive mit 12 Spielen (Fantasia, Batman, Mickey Mouse I ect.) und 2 Joypads, Zub., nur 650 DM. Tel. Di, Mi und Fr. ab 19 h: 0214/76247 (Peter)

Tausche, verk., kaufe Mega Drive-Games, habe Sonic, EA Icehockey, Shadow Dancer, E-Swat; suche Afterburner II, PS II u.a., suche auch Action Replay. Tel. 05037/2854

Tausche, verk(kauf) MD-Module, habe S. ReEal Basket, Shining, Populous, S. Shinobi usw., suche Speedball II, J. M. Football, Immortal u.a., Gradius 3- CD. Tel. 0791/43611, Stefan

Verk. Mega Drive + 8 Top-Module (Sonic, Shinobi, Moonwalker, Outrun usw.) für 800 DM. Pflug Carsten, Kurt-Pavel-Str. 90, O-7500 Cottbus, Tel. 0359/33419

Tausche/verk. Mickey Mouse I, Wonderboy III, Fire Shark, Warder, Super Shinobi. Tel. 05371/57949 (Eck)

Verk. Mega Drive (Jap.-Vers.) mit 2 Spielen (Super Shinobi, E-Swat) für 350 DM. Tel. 07165/8974, Matthias

Tausche Last Battle und Altered Beast gg. E-Swat und Musha Aleste. Tel. 06195/4676, Manuel

Tausche GB + 5 Spiele, 4 NES-Module, NES-Lightstick, Adventage gg. Game Gear mit mind. 2 Spielen oder 5 - 15 Mega Drive-Spielen, je nach Schwierigkeit. od. japanisch. Kaufe MD-Games!! Tel. 040/6012176

Verk., tausche Quakshot, Wonderboy III, S. Dancer, Verk. auch 4 NES-Module, GB + 5 Spiele. Suche Game Gear, MD-Games, Game Gear- Gerät. Verk. NES Advantage-Joystick. Tel. 040/6012176

Verk. Shining i. Darkn., Street of R., M. GP, Quak Shot, Sonic, J. Madden-Football, The Immortal. Tel. 0911/640704 ab 19 h

Schweiz!! Suche das Mega CD-ROM zu einem günstigen Preis. Meldet Euch bei Roland, Tel. CH-053/244063

Double Trouble — Sega Mega Drive Club !! Biete Konsolen-Freaks ein informatives Zuhause. Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble!! Tel. 030/6849816

Verk. od tausche 2-MD-Spiele: Fantasia u. Forgotten World gg. Mickey I, beide Spiele 120 DM. 1 Monat alt, mit Anleitung. Einzeln: Fant. 65 DM, Forg. Worlds 55 DM. Tel. 04331/31633

Tausche Mega Drive-Module Shadow Dancer (Jap. Ph. Star 3, tausche auch Game Boy-Spiele. Tel. 04261/63674 ab 18 h

Tausche, kaufe, verk. MD-, PC-E., Famicom-, NES-, GB-, Neo-Geo-Module + Amiga-Original-Spiele. Habe 1 MD-Game für Ph. Star II + Hintbuch, 1 Woche lieihweise. Tel. 06126/4709

Verk., kaufe, tausche Mega Drive-, Gameboy-, Super NES-Spiele, verk. GB mit Spielen. Preis VB. Suche billig Neo Geo-Spiele, verk. PS 2 (MD) zu 85 DM. Tel. 07541/51360 14-21 h

Verk. World Cup Italia '90, Team World Cup und S. M. GP, tausche auch, jeweils 70 DM VB, verk. auSerdem Nigel Mansells GP für A 500, nur 20 DM. Tel. (Kln) 8902774

Verk. MD-Spiele: Populous und Revenge of Shinobi für je 65 DM, WC Italia '90 50 DM, Altered Beast 30 DM. Jörg Braungardt, Johann-Gloser-Str. 6, 7913 Senden 1

Verk. fast unbenutztes jap. Mega-Drive, auf dem auch dt. Module laufen, incl. Netzteil und Joypad, alles 100% intakt, für 300 DM. Tel. 02129/50246

Tausche mein EA-Hockey (dt.) + Hellfire (jap.) gg. Shining in the Darkness (100 % o.k.). Nur München, Tel. 089/7003445 (schnell, auch C-64 Spiele (D+K) billig!

Verk. Road Rash, F. 22 und Budokan, alles europ. Vers., je 50 DM. Tel. 05241/54808, Andreas Strothmann

Verk. für MD: XDR 20 DM, Space Gamola 40 DM, MS-Adapter 50 DM, für MS R-Type 40 DM, Alex Kidd I, M. World 30 DM + Porto, keine VB. Tel. 069/373956 Ralf, suche billig Ballergames

Tausche MD-Games, habe: Fighting Masters, Shadow of the Beast, Verytex, Jewel Master, Magical Hat, Herzog 2, Ghostbusters. Tel. 05864/780 von 19 - 20 Uhr

Tausche MD-Games: suche Phantasy Star III, Fatal Rewind Mercs, Arcus Odyssey US, Winter Challenge, E.A Hockey, CD-ROM. Tel. 05864/780 von 19 - 20 Uhr

Verk. Mario Bros 3, Master System- und Mega Drive-Spiele, billig. Chessmaster/Game Boy, Verk. NES und Master-System-Converter. Tel. (nur Mittwochs) von 18 - 20 h: 07743/1007, Patrick

Tausche, kaufe Game Gear-, MD-, S. Famicom-, GB-, NES-Module, suche Master-System-Adapter für MD und Game Gear, TV-Tuner, suche auch MS-Module. Tel. 08000/894 (Fabian)

Achtung!! Verk. Mega Drive mit 20 Spielen für 1800 DM. Tel. 089/7557006 ab 19 h, fragt nach Benny

Schweiz!! Master-System und Mega Drive-Spiele zu verk., Ultima IV, Golvellius, R-Type, Phantasy-Star I + II, E-Swat, Gynoug u.v.a., Preis SMS 20 - 30 sFr, MD 40 - 70 sFr. Tel. CH-031/991956

Verk. oder tausche Rings of Power 85 DM, habe auch noch andere Spiele zu verkaufen oder zu tauschen (z. B. Wrestle War, Super Hang-on, Strider). T. 02814/36311 (Mo-Fr. ab 17)

Tausche C 64 II, 1541 II + 2 Joys, Box, 60 Disks, z.B. Turrican, Helfire, 64er, PP + PT, Bücher, 1/ 2 Jahr alt, 100 % o.k., gg. SMD + 4 Spiele, z. B. Sonic, Quakshot. Enrico Hoffmann, Stolzestraße 12, O-5900 Eisenach

Verk. Mega Drive mit Sonic, Streets of Rage, Alien Storm 2, Profi Joystick, alles fast neu, 490 DM VB. Tel. 07731/6272 bzw. 07731/67286 (Andreas)

Suche Mega Drive — zahle ca. 200 DM, für Spiele ca. 50 DM (Sonic). Tel. 05283/8697 (tausche auch Game Gear-Spiele, zahle 40 DM) ab 14 h

Suche ständig gute Spiele für das Mega Drive, ich bevorzuge Simulationen, Rollenspiele und Prügelspiele. Tausche und verk. Tel. 06438/6831

Tausche für MD: Th. Force, Aleste, Strider, Aero Blaster, Forg. Worlds, E-Swat, Altered Beast; suche Budokan, Road Rush. Tel. 02171/45633 bis 19 h

Verk. Sega Mega Drive, Zub. + 15 Module; verk. Sega Master + 6 Spiele, verk. auch Game Gear. Tel. 0431-641670

MD-Games, nur Tausch, z. B. J. Madden 92, Klax, Wimbly, J. Pond II u. a., suche z. B. Devil Crash, New Zealand Story, EA Hockey, Winter Challenge. T. 02331/330880 bis 22 h, Thomas

Verk. dt. PAL-Mega Drive + 7 Mon. Garantie, Arcade-Stick, Japan- Adapter, Sonic, Street of Rage, alles 100% ok., Preis VB. Tel. 07243/66144

Tausche für Mega Drive: Thunder Force III, Super Thunder Blade, Alien Storm, Dick Tracy, Mystic Defender, Sunb.Shaman, Aleste, Budokan usw., Andre Daniel, Holsteinische Str. 56, 1000 Berlin 31

Verk., kaufe, tausche Mega-Drive-Games, habe Sonic, Wonderboy 5, E. Maus, suche Super M. GP, Quack Shot, Afterburner... Tel. 09335/275 ab 19 h

Tausche Whip Rush, Ghostbusters u. New Zealand, suche Toejam, Road Rash und World Cup, nur in Verbindung FFB. Tel. 08142/12622 von 16-21 h, nach Martin fragen

Verk. Shining i. the Darkness, 75 DM, Feary Tale- Adv. 50 DM, Master System: Lord of Sword 35 DM, Ph. Star 60 DM, Dark Castle 60 DM. Tel. 0451/85466 zw. 18-20 h

Suche dringend Musha Aleste, S-Shinobi, Alter Burner II, Galaxy Force, biete bis 50 DM/Stück. Bitte erst nach 18 h anrufen, 0561/68430, fragt nach Antonio Schaeffer

Super-Angebot!! Verk. Shining in the Darkness für 85 DM, S. Shinobi '90 (D Vers.), Aerobasters 55 DM, M. Mouse I 50 DM, Strider 45 DM, Aleratorm 50 DM, Th. Force 50 DM, Hellfire 40 DM, tausche auch. Suche Ph. Star I + II, The Immortal, J. Madden Football '92. Tel. 06624/8404 (Andre)

Verk. Mega Drive (RGB) mit 2 Joypads + 12 Games (S. Shinobi, Thun. Force III, E.A Ice, Long Plaiser, Sonic, Mickey, T. Mile E., E-Swat, Herzg II, Streets of Rage). Preis VS. Tel. 0561/491186

Tausche Mega Drive-, Gameboy- und PC-Spiele. Habe: S-Aleste (CD), E-Evans (CD), WB 5, Blades of Steel, Civilisation, suche: Indy IV, CD-Spiele, kaufe SF oder Neo Geo. Heiko, Tel. 04936/7036

Verk. Mega-Drive (7 Mon. Garantie) + 3 Spiele, alles orig. verp., für nur 390 DM + Versand. Steffen, Tel. 02204/63792

Verk. MD (dt.) mit Orig.-Verp. und 1 Pad, Jap.-Adapter, 1/2 Jahr alt, mit 21 dt., engl. und jap. Games, für 2350 DM. Tel. 040/4904136 ab 20 Uhr, Andre

Tausche NES (Wert 200 sFr) gg. SMD, zahle bis 150 sFr drauf. Angeboten an: Timo Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-9122, Fax 031/540807

Verk. 20 Mega Drive-Spiele, Starflight, Sonic, Golden Axe, B. Shining, Shobu und viele weitere Tophits. Tel. 0711/3701816, Iris

Verk. Starflight, Aeroblasters, Shining, Sonic u. v. weitere Spiele, alles wie neu, zu Top-Preisen. Tel. 0711/3701816, Iris

Tausche: Alienstorm, Shadow Dancer, Sonic, Darius II, Populous, Super Hang On u.v.a., suche : Quackshot, EA Hockey, Aleste, John Madden, Aerobasters u.a., Telefon 0209/396000

Verk. Mega-Drive mit engl. Chipsatz und 9 Modulen u. 2 Pads (Tok, Out Run, Golden Axe II, Hang On, Devil Crash, Vs III, Th. Force III), VB 950 DM. Tel. 08142/12369

Tausche od. verk. für MD: SD, Tiger Heli, Populous, Gynoug, suche: Super Shinobi, MM, Sonic, F-22 u.a., auch Ankauf. Tel. 07141/481632

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. MD-Spiele Might & Magic und Thunder Force III (beide ohne Ver.) für jeweils 50 DM. Tel: 04931/7025 (Dennis) bis 8 h abends

Verk. Shining in the Darkn. (dt.) 90 DM. Gyroscoup, Sonic, T. Heli, Toe Jam & Earl 60 DM, Klax, Strider, Mickey i. a 45 DM, fast alles dt., H. Golletz, Lunochodstr. 95, O-3033 Magdeburg

Verk. Afterburner II, Spiderman 45 DM, Wonderboy III, A. Kidd, Crackdown, Zoom 30-40 DM, Alt B. 10 DM, alle deutsch. Tel. angeben, ich rufe zurück., H. Golletz, Lunochodstr. 95, O-3033 Magdeburg

Suche, tausche, verk: Spiele für Sega Mega Drive, PC-Engine, Super Famicom, Lynx, GB, suche PC-Engine, CD-ROM bis 300 DM und G-Gear bis 120 DM. Tel. 06126/3698

Verk.: S. Shinobi, Golden Axe 1, M. Mouse 1, E-Swat, Dynamite Duke, T. Force III, Hellfire, S. Dancer, von 20-57 DM. Mitteilt auch Tausch Tel. 06033/62027 Fred (Mega Drive)

Verk. Mega Drive Euro-PAL + 2 Joypads, 19 Games, z.B. Shinobi, Populous, EA Hockey, TF III, Turrican, Golden Axe, Mickey, VB 1200 DM. D. Wieckmann, Rüsdorferstr. 83, 2240 Heide, Tel. 0481/8735

Verk., tausche SMD-Game Fantasy Star II für 70 DM VB. Tel. 04193/77186 ab 19 h

Verk. Immortal, Barkunoide, Tiger Heli, Golden Axe II, Gynoug, PGA Golf, Alien Storm und andere Topitels. Tel. 0711/7970447 ab 20.4.92 ab 19 h

Tausche MD-Games: habe z.B. EA-Hockey, Shinobi, Afterburner usw., suche auch MD mit 6 Games für 300 DM. Tel. 0257/2487

Suche Tauschpartner für Mega Drive-Spiele, mgl. im Stuttgart oder Umgebung. Tel. 0711/ 477979, Klaus verl.

Tausche, kaufe Spiele für Mega Drive, Game Gear, Famicom, habe: Saint Sword, Quack Shot, Alex Battle, Big Run usw. Tel. 07022/ 48690 ab 18 h

Suche und kaufe MD-Spiele: Musha Aleste, Fantasia, Double Dragon, Mercs, Super M. GP u.a., NES: Turtles II u.a. Tel. 09131/61966

Suche Spiele für Sega Megadrive bis 70 DM und für Game Gear bis 35 DM. Tel. 02822/ 52527

Tausche Master-Adapter für Mega Drive mit 4 Spielen (z.B. Alan Lynn oder Nintendo mit Spielen. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Suche Spiele und Zub. für alle aktuellen Konsolen, verk. auch andere. Markus Fiorito, Vossardstem 1 c, 4250 Bottrop, Tel. 02045/7175

Tausche Lynx g. 3 MD-Games, suche Neo-Geo + Games. Verk., kaufe, tausche Games für Mega Drive, Famicom, CD-ROM, MD. Tel. Austria: 043/07752/65504

Game Boy

Verk. NES + Zub. + 1 Extra-Joystick + Duo-Tales und Rad Racer für 200 DM und GB + Zub. + NFL-American-Football + Mission C + Solarstriker, für 250 DM. Tel. 0761/800904

Verk. Dr. Mario, Tetris, Kwirk, Quix, Solar Striker (Verk. auch einzeln), Thomas Engler, Blasigweg 9, 7960 Schopfheim 2, Tel. 07623/3327 (pro Spiel 30 DM)

Verk. Gargoyles Quest, Pinnball und Kwirk für je ca. 40 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 069/ 8416594 (Angela)

Game Boy mit Bard, Simpsons, Spider Man, Kung Fu, Turtles, Solar Striker, Motocross, Burai Fighter und Gargoyles Quest. Tel. 08142/54969

Verk. GB + 7 Spiele (F1-Race, Tetris, Nemesis, Fortress of Fear, Golf, SML, Gargoyles-Quest), alles 100 % I.O. - VB 350 DM, Jens Bohot, Ch. 7980 Finsterwalde, Kingmühler Eck 14

*** Suche und tausche Gameboy-Spiele *** Martin Lochmann, Münchenerstr. 7, 6080 Groß-Gerau, Tel. 06152-39166, Fax 83427

Kaufe/tausche Game-Boy-Spiele. Suche vor allem Probotector, Chopliffter II, F. F. II, Turrican und Mickey, gebraucht gut, habe 23 Spiele. Tel. 06781/42719

Tausche GB-Module, habe z. B. Ghostbusters II, Super RC pro AM, Chase H.Q., suche z. B. Mickey Mouse, Dragons Lair, Battle Toads und viele andere. Tel. 05223/13638 (Mirco) ab 18 h

Verk. Castlevania, Quartth, Solomons Club zu je 35 DM, und Simpsons und Double Dragon II zu je 45 DM. Tel. 06241/56316

Tausche GB kpl. mit 4 Spielen gg. die Master System-Module Moonwalker, Thunderblade, Summergames. Andreas Dechant, Karwendelstr. 13, 8100 Garmisch-Partenkirchen

Suche Tauschpartner für GB, habe Dr. Mario, F1-Race, Castlevania, Tennis, Golf, Quarth, Boxxle, Spiderman u. a., suche alles, was gut ist, alt und neu. Tel. 07253/4144

Verk. GB mit 3 Spielen (Tetris, Tennis, Solarstriker) für 1000 DM. Tel. 030/805089

Suche Spiele für NES, Games Boy und Game Gear. Bianca Wuchter, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

Suche: Castelian, Chopliffter II, GB-Wars, Tailgator, F1-Spirit, Final F II & Adv., biete dafür Final F. I, Pinnball, Gargoyles Quest, Reckman (Megaman), Mario. Tel. 04181/6940

Verk.: Game-Boy-Spiele: Gargoyles, Bugs Bunny, Spiderman und Paperboy, für 30 DM, VB UF Spielbrille, Castelian, Ghost Simpson und Ghostbusters für 40 DM. Tel. 05139/6711

Verk. Solarstriker, Pinball, S. M. Land, Alleway je 30 DM, Top Zustand, Ch. Arli, Bert Tobias Bierschinkel, 6382 Friedrichsdorf 1, Taunusstr. 146

Verk. GB mit Zub. + 5 Spiele mit Anl. und 4 neue Akkus für 300 DM. Tel. 07131/81704 (Daniel)

Suche das Spiel WWF Superstars, zahle bis zu 40 DM. Tel. 0231/239217, Bartosch

Suche Gameboy-Modul - Gamboy-Wars - bieten 20 DM. Tel. 02739/2714 (nur Wochenende)

Verk. Game Boy mit 12 Spielen, Carry Case und Game Light, Nachtlicht, 1-1-Flaps mit Adapter, Quix, Turtles, alles für 650 DM. Anruf unter 040/ 6608313 bei Robert Hansen

Verk. Ducktales 35 DM, Op. C (Probotector) 45 DM, Solar Striker 25 DM, Nemesis, Bubble Bobble 35 DM, tausche gg. Paperboy, alles mit Verp. + Anleitung. Tel. 06101/47535 ab 19 h

Ich verk. für GB folgende Spiele: Super Mario für 25 DM, Golf für 25 DM und Dr. Mario für 25 DM, alles zus. nur für 70 DM. Tel. 02191/52806, David Rahn

* WANTED !! Gameboy-Module !! WANTED !! Kaufe alles bis zu 20 DM pro Module. Angebote an Michael Seiler, Hauptstr. 66, 7332 Eislingen, Tel. 07161/81779

Verk. Castlevania-Adventure und Garg. Quest für je 48 DM und Nintendo für 35 DM. Ruft mich Mo-Fr. von 16 - 18 Uhr an. Tel. 02421/ 63342 (Matthias)

Verk. GB mit 13 Spielen, alles 100 % o.k., 769 DM, Preis VB. Evtl. einzeln. Tel. 07733/7667 (fragt nach Sascha), bitte erst ab 16 h

Verk. neuw. Terminator II für Game Boy. Alan Dussmann, Röpingstr. 5, 8758 Goldbach, Tel. 06021/54147

Tausche GB + Megadrive-Module, habe F. F. II, Rocman usw., Megadriver: Tuxxon, Moonwalker, Elemental M., Insector X... Tel. 07825/ 5662 (auch Amiga-Original)

Verk. GB mit 12 Spielen (F-1-Race, All Star Challenge, WWF...), und 4 Game-Adapter, gemeilgt und Kofer für nur 395 DM, NP 800 DM. Tel. 0821/81211, Sauter

Suche das GB-Spiel "Bases Loaded", zahle sehr gut, bitte nur schriftliche Angebote an: Ralph Siegle, Eichendorffstr. 54, 7300 Esslingen

Hilfe!! Wer tauscht seinen Game Boy mit 3 oder mehr Games gg. mein Atari 2600 mit 14 Games? Tel. 0485/12535 (Martin)

Tausche GB-Spiele Fortress of Fear, Motocross oder Spiderman, alle 100 % o.k., gg. SML, Days of Thunder oder Nemesis, 100 % o.k., oder ähnliches. Tel. 05461/64289 (Daniel)

Verk., kaufe, tausche GB-Module. Telefon 07429/786

Verk. 5 GB-Spiele und Gamelight für 250 DM, oder auch einzeln, kaufe bar. Suche für GB und NES Spiele, zahle 25 bzw. 70 DM. Tel. 08634/ 8989

Verk. GB mit 3 Spielen (Tetris, Batman, Alleway), Schon medien. Tel. 041/962416

Verk. GB mit den Spielen F1 Race, F1 Spirit, Castlevania II usw., sowie leicht def. Accu + Game Light. Nur als Set zu verk., Tel. 06325/ 6279

Tausche GB mit 6 Spielen (z. B. Fortress of Fear, Chopliffter II, Kung Fu Master) gg. Sega Games Gear mit 2-3 Spielen, alles 100 % o.k., Sascha Werner, Tel. 07146/4781 oder 7844

Verk. GB mit 7 Spielen, Akku, 4-Spiele-Adapter und Gameboy Light für lächerliche 350 DM. Tel. 0211/412842 (verl. Markus) ab 14 h

Verk. GB mit 6 Spielen (Revenge o. the Gator, Bad'n Rad, S. Mario Land, Tetris, Motocross, Chess Master), Lupe mit Licht, Netzgerät, Tel. CH-061/6916370 (wenn mögl. nur in der CH) (Basel)

Suche Blades of Steel, F1-Race, Simpsons und T2, tausche gg. Sword of Hope, NBalistar (Trial), Double Dragon, zahle auch guten Preis. Tel. 089/6011885, Oliver

Verk. GB zu 90 DM, Kwirk II 25 DM, Akkupack 35 DM, F1 + Adapter 35 DM, Castlevania II 35 DM, RC Pro Am 35 DM, Nemesis 30 DM, Dead Opus 30 DM, Alleyway 25 DM und Quix 20 DM. Tel. 06131/947935

Kaufe und verk. GB-Module (auch in gr. Mengen), tauche SF-Module. Tel. 05108/5636

Verk. 1 Gamelight und Spiele (Super Mario 20 DM, Castlevania II 50 DM, W. C. 40 DM, Chopliffter II 40 DM, Alleway 20 DM, Ray Thunder 50 DM, P. Tank 40 DM. Tel. 08054/685

Verk. neuw. GB-Spiele mit Anl. u. Verp., z. B. Turrican, Nemesis, Iahsto, Dr. Mario, Loopz, Double Dragon, R.C. Pro Am, Solarstriker u. a. Tel. 06158/4478

Suche Popeye für den Game Boy, zahle gut. Tausche auch andere Spiele. Tel. 0731/81704

*** Game Boy *** Suche für den GB die Spiele Quix und Garg. Quest für ca. 30 - 40 DM. Tel. 09521/5758 (verl. Michael)

Verk. für NES: Legend of Legendrissing und Turtles I + II Type, Preise 30-52 DM inkl. Porto. Tel. 07724/7656 Stefan, auch Tausch

Suche: Game Boy Wars zu ca. 60 DM. Tel. 06181/22026 (Christian)

Verk./tausche Spiele für GB und Mega Drive. Telefon 06144/8713 ab 15 h

Verk. GB + Case-Boy + Adapter + 6 Spiele (Tetris, Castlevania, Bomber, Gargoyles, F1 Race, Mario), alles 100 % o.k., VB 360 DM oder Tausch gg. Game-Gear. Tel. 0561/66030

Verk. NES mit Super Mario Bros. III für 170 DM, GB mit Tetris und Netzteil und Akku für 130 DM. Tel. 0631/16359, Alex

Kaufe Spiele für den GB bis 20 DM, 100 % o.k., und Spiele für den Game Gear, bis 30 DM, 100 % o.k., Angebote an: Marcus Dzadon, Posthenstr. 7, D-8038 Dresden

Verk. GB + Tetris, Accu-Pack, Lightmax, 9 Spiele (Kriegsschiffe, 28 DM pro Spiel), nur zus., Preis 450 DM, Top-Zustand. Tel. 08669/ 36213 (Mo - Do ab 17 h)

Verk.: King o. Hon. Zoo, sucher: Duck Tales, Batman, Bubble Bobble, Roger Rabbit, Bugs Bunny und Gremlins (Tausch mögl.). Tel. 07051/ 40841 (Berti)

Tausche, kaufe GB-Spiele, zahle bis 30 DM. Telefon: 05971/53287 ab 18 h

Verk. Gargoyles Quest und Double Dragon für je 30 o.Fr., schreibt an Timo Hofmann, Breitlgertemeir, 22, CH-3122 Kehrsatz, Fax 031/540827

Game Gear

Verk. GG, 3 Mon. alt, orig. verp., mit Column, Wonderboy CC, Illusion / nur kpl. Preis VB. Thomas Fix, Hauptstr. 1, 7612 Haslach

Verk. Castle of Ill., Shinobi, Sonic and Dragon Crystal, tausche evtl. auch gg. gebr. Master System II. Peter Lindner, Kaiser-Franz-Josef 20, A-8820 Bad Tischl

Verk. 100 % intaktes Game Gear inkl. 4 100 % Spielen-Spielen: (Woody Pop, Pacman, Columns und Penga) für nur 285 DM. Tel. 02129/50246

Verk. Sega-Game Gear, 7 Mon. alt, Shinobi, Donald Duck, 2 x G. Loc, Griffin, Columns, GG-Tasche, für 420 DM. Tel. 09172/1833 von 17 - 18 h (Jürgen verl.)

Game-Gear Tauschpartner gesucht!! Habe viele gute Module, auch Mastersystem möglich. Schreibt noch heute an: M. Kipp, Roonstr. 8, 3200 Hildesheim

Möchte NES mit 5 Super-Spielen (z.B. SMB II, Silent S., Dr. Mario) gg. Game Gear mit Spielen tauschen. Angebote an: K. Ludwig, Rotkamp 22, O-1093 Berlin

Tausche Wonderboy gg. Donald Duck und Sonic The Hedgehog gg. Ninja Gaiden und Shinobi gg. Super M. GP. Tel. 08221/5655

Verk. G.G. mit 9 Top-Games (Shinobi, Micky, Donald, Sonic, Aleste u.a.) für 499 DM VB, oder tausche gg. PC-Engine RGB mit Gunheed, Devil Crush u. a., Tel. 05205/70452

G.G.: Tausche, verkaufe Sonic, Shinobi, Mickey M., M. GP, G-Loc, Wonderboy, Master-System-Adapter, billig. Suche: Ninja Gaiden, W. C. Leaderboard. Tel. 06243/5550

Verk. Gamegear mit Netzteil und vier Spielen (Shinobi, Outrun, G-Loc, Columns) für 250 DM. M. Sauermann, Ginsterweg 47, 85 Nürnberg 30, Tel. 0911/546242

Verk. GG incl. Netzteil, Master Gear-Adapter und über 10 Spielen (Sonic usw.), Preis 550 DM, alles orig. verp., Tel. nach 16 h: 0511/ 561753

Suche Spiele für NES, GB und Game Gear. Bianca Wuchtert, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

NES

Verk. NES mit 7 Spielen in Top-Zustand für 200 DM und tausche Quackshot (Mega Drive) für EA Ice Hockey. Tel. 0214/4721 ab 19 Uhr (Sascha)

Verk. für NES: Megaman 55 DM, Faxanadu 45 DM, Blob 45 DM, Duck T. 60 DM, Turtles 50 DM, World Cup 45 DM, BB 60 DM, T-ris 30 DM. Tel. 07271/51751, Stephan

Verk. NES mit Super Mario und Gradius zum Super-Preis von 230 DM, verk. Turrican (Amiga) für 20 DM, suche Super Famicom unter 400 DM. Tel. 02221/62137

Verk. Nintendo Super-Set incl. Super Mario Bros III und Tetris, Preis 350 DM. Tel. 0221/4004 VB. Gromes Christian, Neckarstr. 209, 7000 Stuttgart 1

Verk. od tausche NES-Spiele: Marble Madness, A. Boy and his Blob. Blades of Steel. Tel. 08625/7110, Christian

Super Gelegenheit! Biete NES mit 11 Super-Spielen: Rittersteine, Silent S., Tom Gun II, S. Mario III u. a., alles 100 % o.k., Preis 1200 DM. Tel. 06021/5245 ab 19 h

Verk od tausche NES mit 5 Spielen (M. Tyson, J. Chan, SMB I + III, Super Off Road) für 350 DM oder tausche gg. Sega Mega Drive mit mind. 4 Spielen. Tel. 021 / 585257

Verk. NES mit 1 Spiel und Advantage Joystick für japanisches 180 sFr. alles Top-Zustand. Schreibt an T. Hofmann, Breitlgertemeir, 22, CH-3122 Kehrsatz

Verk. NES: 1 Advantage u. 1 Joypad mit 12 Spielen (Mario III, Zelda I u. II, Dr. Mario, Low-G-Man, Faxanadu, Tennis, Gauntlet, Rad Racer usw.) für 750 DM. Köln, Tel. 0221/731547

Verk. NES mit 11 Spielen, z. B. Bros III, Turtles, Chopliffters II u. v. mehr, inkl. Zapper, für 680 DM. Schreibt an Simon Thellmann, Am Entengrund 14, 2903 Bloh

Suche Mega Man II und California Games. Biete Zelda II und Top Gun II. Tobias Ruthke, Barbyer Str. 47, O-3310 Calbe (Saale)

Verk. World Cup mit allen Codes für nur 60 sFr. Tel. 004153/992-44 (Michael) ab 18.30

Tausche Faxanadu und Battle of Olympus, sowie Indiana Jones und the Temple of Doom (Amerik., Japan). Marc Lanser, Kelternsseggstr. 34, 2000 Hamburg 70, Tel. 040/ 6563549

Schweiz!! Tausche, kaufe Super Famicom-Module, auch PC-Engine-Module. Tel. 01/ 8140134, Thomas Landolt, Birkenstr. 16, CH-8602 Küsen (habe auch CD-ROM)

Verk. NES-Spiele: Simon Q., Faxanadu, Castlev., Metal Gear, Low G-Man, Total Rec. für 50 DM, A Boy and his Blob 40 DM, Turtles, Double Dragon II, Bayou Billy 60 DM. Tel. 0731/ 60626 (Wolfgang) ab 18 h

Verk. NES-Games: Zelda I + II, Faxanadu, Kid-Icarus, Metroid, Castlevania II je 50 DM, The Guarian, Legend Battle of O., je 45 DM, NES Advantage 60 DM. Tel. 07930/1790

Kaufe, verk., tausche Nintendo NES, Super Famicom, Super NES, Mega Drive, CD-ROM, Master System, PC-Engine, Spiele und Konsolen. Tel. 0561/780220 (Thomas vert.)

Verk. 10 NES-Spiele (Europa) preisgünstig. Meldet Euch bei Jan Patrick, Tel. 05195/8889

Tausche NES-Spiele, habe z. B. Turtles, Top Gun, Zelda II, suche z. B. Total Recall, Airwolf, kaufe Gameboy-Spiele. J. Parnitzke, Hauptstr. 9 d, O-7321 Steina, Tel. 021/2719

Suche Spiele für NES, GB und Game Gear. Bianca Wuchtert, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

Lynx

Verk. Atari-Lynx + Netzteil, California Games, Blue L., für nur 200 DM inkl. Versandkosten. Alex Holland, Ruhrtalstr. 41, 4300 Essen 16

Verk. Seaga Master und 3 Spiele (Am. Baseball, Super Tennis, Transb.) für 120 DM, verk. auch Atari Lynx II + 5 Spiele (Shang, Chips, Blue L.) für 350 DM, tausche auch. Tel. 06173/67367 (Dirk)

Verk. Atari Lynx (neuw.) mit 3 Spielen und Netzteil, 100 %ig o.k., Preis VB 250 DM. Tel. 04283/1525 (Philipp)

Verk. Lynx-Spiele mit Anleitung: Chip's R., Electrocop, Warbirds, Rampage, Gates of Zendocon, Ms Pac Man, Viking Child, zu je 40 DM. Telefon 0211/213302 (Marius Burgmer) ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx mit Netzteil und 4 Spielen (Pacman, Electrocop, Blue L., California Games) für 300 DM. Tel. 05069/6042

Tausche Lynx-Game Paperboy gg. anderes Lynx-Game. Schreibt an Adam Kopacz, 7800 Freiburg, Kybfelsenstr. 47

Verk. Atari Lynx mit Electrocop, Klax und Netzteil für 175 DM. Suche auch Tauschpartner für GG-Spiele. Tel. 05202/2076

Verk. Atari Lynx mit 5 Games, Sonnenschutz und Netzteil, NP 650 DM, jetzt für 450 DM abzugeben. Tel. 0211/588614

Super Famicom

Tausche Famicom mit 8 Spielen gg. Neo Geo mit Card Nam und Magician Lord + Joystick, gebe noch ein paar Mega Drive-Spiele dazu. Tel. BTX 06126/4709

Tausche, kaufe, verk. Super Famicom-Games, habe 14 Module. Listen mit Preisen oder Tauschvorschlag an: Peter Klein, PF 35, 3501 Edermünde 1

Super NES-Game Final F. II + kpl. Super-Grundgerät mit 1 Spiel zus. für 690 DM, auch einzeln (2 Mon alt). Tel. 05608/4619 (Lars Weide)

Verk. und tausche NES-Spiele, z. B. A Boy and his Blob oder Battle of Olympus. Patrick Beisel, Tel. 02652/6732

Verk. Pilotwings, Final Fight (VB); Super Mario (VB). Mega Drive: Afterburner II (VB), PC-Engine, ca. 20 Module (z.B. Violent Soldier u.a.) VB, alles Top. Tel. 066222/988 ab 18 h

Tausche Super Famicom-, Mega Drive-Spiele aller Art. Suche: EDF, Zelda III, Dungeon Master, Immortal. Tel. 05341/392144 (Michael)

Suche F-Zero, pilotwings, Zelda III, Actraiser, Super Ghouls'n Gost, Castlevania IV, Mystical Ninja, Super Formation Soccer, Final Fantasy II. Tel. 04841/81835

Verk., tausche, kaufe Famicom-Spiele, ich habe: Ghouls, Castlevania, Zelda, Formation S., Probotector, Mystical N., Turtles. Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk., tausche, kaufe Games für S-NES bzw. SF, MD, GG und Neo Geo. Tel. 06071/4448 (Karsten) nur von 15-20 h

Verk. oder tausche SF-Module wie S-F-Soccer, Mystical Ninja, Super Fire pro Wrestling, RPM-Racing, suche neue PC-Engine-Module bzw. SF. Tel. 06223/1000

Tausche Mega-Drive und 9 Module, z. B. Toki, YS II, Devil Crush, Golden Axe III gg. Super Famicom und 6 Module wie Mario, G+G, F-Zero, Tennis, Castlev., Tel. 08142/17369

Kaufe günstige Super-NES-Module, suche neue und alte Titel, biete je nach Spiel bis zu 80 DM, tausche auch MD-Module fürs Mega Drive. Tel. 06271/5873 (Gilbert vert.)

Tausche und ver(kaufe) Module für ST, Neo Geo und Sega-Mega-Drive. Tel. 02045/7175 (Markus). Kaufe ganze Bestände, suche CD-ROM !!

Suche Super Famicom, wenn möglich mit dem Spiel Super Mario World für 450 DM. Tel. 08211/418764, Michael Binder, Eschenhofstr. 19, 89 Augsburg

Kaufe, verk., tausche S. Famicom-Module, kaufe auch ganze Konsolenbestände auf, auch Mega Drive, Master, PC-Engine, NES. Tel. 04521/7149? von 17-22 h

Verk. SMD + 5 Spiele (Sonic, Golden Axe II, Quackshot u.a.), auch einzeln, tausche auch gg. S. Famicom + 1 Spiel. Tel. 09343/2532 Steffen ab 18 h

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für das Super Famicom. Telefon: 0212/15629

Verk. Super Famicom (jap.) RGB + F-Zero (2 Pads + Scart-Verb.) für 298 DM (8 DM Versand). Tel. 05541/34106

Kaufe, tausche und verk. Super Famicom und Super NES-Spiele. Tel. 0711/803781 abends (Sascha Bosancic, Freihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40

Suche Neo-Geo / S-Famicom; suche, tausche, verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch ganze Bestände, Grundgeräte und Zubehör. Tel. 0621/22087 (Daniel Adam)

Suche, tausche und verk. Module fürs Famicom, jap. und US-Vers., kaufe auch ganze Bestände. Tel. 0251/663015 ab 18 h, Manfred

Suche Neo-Geo, S-Famicom, zahle gut. Kaufe, tausche, verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch Konsolen, Zubehör und große Bestände. Tel. 0621/22087 (Daniel)

Tausche und kaufe Module für Super Famicom, Megadrive, GB, kaufe NES- und PC-E-Spiele, Preis VB. Tel. 07022/51419 (Philipp)

Suche Famicom-Module, z.B. Mario, F-Zero, Mystical Ninja, F-Fight. Tel. 06021/46401 ab 17 h (Holger), Tel. 06021/43701 ab 16 h (Boris)

Verk. Mac-Konsole + orig. Raiden-Platine von Seibu. Suche Famicom und Engine-Module. Tel. 04721/61919

Tausche Castle of Illus., Psych. World. Ruft an bei: 0906/3494 (fragt nach Michael) ab 18.30 h

Kontakte

Suche für Famicom Caveman, Wonderboy, Lemmings, Form. Soccer je 80 DM, US-Adapter, suche PC-Engine RGB 100 DM, Bomberman 70 DM, habe MD Wonderboy. Holger, Tel. 0241/520710 ab 18 Uhr

Archimedes-User sucht Kontakte in Niedersachen und angrenzenden Ländern. Björn Juretzky, Kurze Str. 20, 3017 Pattensen 5

Austria !! Suche Tauschpartner für A 500. Schreibt an Walter Hudletz, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck (nur Österreicher)

Hallo Jungs und Mädels!! Wir, der ICC, suchen noch ein paar News aus der Szene zum Aufbau eines Freak-Magazins. Mag oder Infos: ICC - PF 1455, 3057 Neustadt

Stop!! Suche Tauschpartner A 500 — nur Up to Date. Schreibt an M. Hampel, Heinering 92, 5000 Köln 71 oder ruft an: Tel. 0221/5904192 ab 18 Uhr - See You

Amberstar-Rollenspieler gesucht!! Wer auch gerade auch die Dungeons irrt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben. Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn !

Verk., kaufe und tausche Infocom-Adventures für alle Rechnertypen. B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1, Tel. 0271/355297 (natürlich nur die alten Ausgaben)

For Swapping latest legal Amiga-Stuff contact: A. Krisinger, Am Waldeck 44, 5204 Lohmar 1 (Disk + long Letter = 100% Answer), no Phonecalls.

DOUBLE TROUBLE — Der Sega Mega Drive-Fan-Club für alle Wesen. Tips, Clubzeitung, Infos etc. — Gut leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE !! Tel. 030/6949816

Amiga!! The Centurions are searching for good Contacts. Write to: Sven Wölm, Mittelweg 5, 2055 Dassendorf (no Letter)

Suche "Action Replay"-Freunde, die Erfahrungen und Adressen mit mir tauschen. Tel. 0711/587086

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

Diverses

Verk. f. Game Gear Wonderboy, Donald Duck, Dragon Crystal. Game boy: Kofter für GB u. Zub.-Spiele, Netztell, Preis erfragen. Tel. 0481/86264 (Markus) ab 14 h

Verk. und tausche Spiele für Neo Geo und S.-NES. Tel. 02686/1073 + 1573

Tausche Amiga 500 + 1 MB + Farbmon, 2. LW., Bootselector, Joystick, 100 Disks, Games, Bücher, gg. Neo Geo mit mind. 3 Games. Tel. Austria: 043/07752/65504 ab 18 h

Tausche meinen C 64, Floppy, Zub., Top Orig.-Spiele, gg. neuw. Sega, MD oder GG, wenn mögl. mit Spielen. Tel. 07156/39645 ab 16 Uhr

Suche Spielhallenplatinen, auch ältere Sachen. Suche auch Gehäuse mit Jamma-Anschluß. Angeb. bitte schriftlich an Thomas Langer, 8621 Grub, Haarther-Ring 2

Suche sehr preisgünstige Spiele für SMS, SMD, Game Gear und GB, bitte alle Spiele mit Paknung und dt. Anleitung. Schickt bitte Eure Preislisten an: Solinski Ricky, Roald-Amundsen Str. 3, O-2500 Rostock 26

Verk. Game Gear, 12 Spiele, Netztell, Battery Pack, 3 Mon. alt, guter Zustand, NP 1400 DM, für 950 DM abzugeben. Tel. 02332/60715

Verk. NES mit 2 Spielen und 22 Spiele extra. Tel. 09191/80990

Verk. Atari VCS 7800 kpl. mit eingeb. Spiel "Asteroids de Luxe", 2 Controll-Pads, zus. Joysticks, 2 Spiele (neuw., orig. verp.), VHB 135 DM. Tel. 0491/74218

Verk. neuw. NES + 4 Spielcass. (NP 440 DM), VHB 350 DM, suche Amiga-Anwendersoftware. Ronny Köhler, Götzingerstr. 37, O-8360 Sebnitz

Verk. Atari Lynx mit 3 Spielen, Netztell und Lynx-Tasche für 250 DM VB oder tausche gg. GG mit Netztell und GG Shinobi. B. Weisenfeld, Tel. 02861/610

Suche Konsole + Spiele vom Mega Drive, S-F., Neo Geo, Sega Master, NES, PC-Engine, GG, Lynx, Gameboy, PC-Engine. Tel. 04521/71497 von 17-22 h (Andreas)

Schwez!! Verk. Super Famicom-Spiele: Mario World, F-Zero, Mystical Ninja, Area 88, Super Tennis, Mega-CD-Spiele: Heavy Nova, Ernest Evan. Tel. 06171/12381 (Roger)

Suche dringend das Listing des RSPs "Zerg" (Amiga) auf Disk oder als Ausdruck, zahle auch dafür. Tel. 04765/1075

**** Neo-Geo Spiele gesucht ****
Telefon: 09176 / 5577 ab 18 Uhr

Suche Neo Geo!! Schickt Eure Angebote an Stefan Berzan, Charlottenröhe 3, 5509 Thalfang (zahle gut, suche außerdem Amiga-Spiele)

Verk. Amiga-Mag. von 1988 bis 1990, alle Ausgaben 36 Stück, auch einzeln, Preis VB. Tel. 0231/400262

Verk. Nintendo NES + 8 Konsolen, VB 550 DM, und Atari 2600 einsch. 35 Spielen und Joystick, VB 200 DM. Matz Riesl, Tel. 07531/61421 oder 07531/80700

Verk. Mak. Joystick, 5 Jamma-Platinen, Bombjack, Mayer Tiel, Out Zone, Ghost-Goblins, Secret Agent, Preis 1900 DM. Tel. 06041/4859

Verk. fast sämtliche alten Ausgaben von PP, HC und 64er, für lächerliche 200 DM, ungefähr 90 % sind in sehr gutem Zustand. Tel. 02351/63958

Neo Geo: Super Spy + Top Players Golf in Top-Zustand, VB 380 DM, suche Bomberman für PC-Engine. Tel. 0821/601766 (Philipp) ab 18 h

Verk. Sega-Master-System-Spiele: Action Fighter, California Games zu je 40 DM. Tel. 04763/1182 zwischen 18 - 18.30 (Frithjof)

Suche f. Intellivision-Konsole (Mattel) folgende Spiele: Tennis, Snagju, Tron mit Schablonen, alle spielbar, zahle pro Spiel max. 15 DM. Tel. 0261/12196 ab 12 h (Tomy)

ASM 12/88 bis 12/89 St. 3 DM, Amiga Joker 1, 2, 5, 10, 11, 12/91 St. 3DM. Tel. 02161/641224 ab 20 h

Neo-Geo-Module zu kaufen gesucht, tausche auch Super Famicom/S-NES-Spiele. Tel. 0241/405168 ab 18 h

Suche Super Famicom mit Spielen, z. B. F-Zero II, Mario World und Spiele fürs Gerät, suche Sonderheft "Die besten Spiele des Jahres 1989". Tel. 02156/8193

Verk. billigst und auch einzeln PP 8/90 und 2/91 Amiga, Speichererw. 1,8 MB, und 80er Disk-Boxen 3,5". Tel. 04101/66003 (Marco Mutz)

Verk. LDG-System, mit Dragons Lair - Bibliothek, Interface (Amiga) und Diskette, VB 950 DM, Gerät 100 % o.k., Anrufe unter 0202/527326 ab 20 h

Verk. Jamma-Platinen: Hatris 400 DM, Klax 350 DM, Wonderboy 1+2, zus. 400 DM, World Cup Soccer '90 400 DM, evtl. auch Tausch oder Ankauf. Tel. 02137/80400

Verk. Fatal-Fury, brandneu für Neo-Geo, für nur 350 DM, suche Castlevania für SF. Tel. 0231/802951

Verk. o. tausche C 64, Floppy, 150 Disks, Datas., 15 Kass., Joystick, Gr.-Mon., für VB 540 DM o. gg. S. F. + 2 Spiele gg. Farbmon. + 200 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Schneider PC Joyce und Matrixdrucker PCW 8512, sowie Spiele, für 500 DM, ideal für Basic-Anfänger. Tel. 07151/62040 ab 18 h

** Verkaufe Amiga- und PC-Programme **
Für Amiga: Treasure Island Dizzy 15 DM, Saracon und Extenso je 20 DM, Power Drift und Stormball je 30 DM, USS John Young und Blue Angels je 40 DM oder beide zus. 70 DM, 512 KB- Speichererw. zu 49 DM, Philips BTX-9-Nadel-Drucker für 250 DM, TV-Tuner AV 7300 von Philips für RGB-Mon. (199 DM NP) für 130 DM. Für PC: Links-Kurs Bountiful sowie Links-Kurs Pinehurst für je 25 DM, Mario Andretti Racing Challenge für 50 DM, F-14 Tomcat zu 55 DM. Suche ständig günstig neue und alte Orig.-Soft, egal ob Anwendungen oder Spiele, für beide Comp-Systeme, auch günstige Hardware. Bitte Werktags nur abends zwischen 17 und 18 h oder ab 22 h anrufen, sonst Freitag nachmittag bis Sonntag abends ruhig öfter probieren. Tel. 07544/2502

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann strafrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Herpel (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-2 89, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer, Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Borns
Bildredaktion: Walko Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Niemstedt (Computergrafik)
Titel: SSI

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: ÖS 588,-
Schweiz: Abonnenten AG, Stöbstr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) von DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754

Der erste Spiele-Hit des Jahres vom 64'er Team.

»Golden Pyramids« Gefangen in den Grabkammern der Pyramide. Ein Super-Spiel!!

Top Spiele 64'er mit Diskette

Markt&Technik

Top Spiele ein Muß für jeden 64er Fan.

»Katakis-System« Das System ist komplett. Macht Euer Spiel.

»Trainer«, »Cheats« und »Spiele-POKEs« Jetzt gehts mit Volldampf in den High-Score.

SPIELE TIPS & TOOLS

Sofort losspielen!! Diskette im Heft.

Tool: Das Katakis-Entwicklungs-System komplett

Run-Spiel: Schatzsuche in "Golden P

0 Trainer, 2 Longplays plus Marktü

»Exclusive Test-Versionen« 2 brandneue Test-Spiele warten auf Euch zum Antesten – noch bevor sie im Handel sind.

Weitere Highlights:

- »Marktübersicht« – die aktuellsten 64er Computer-Spiele im Überblick.
- »Longplays« – "Zac McKracken" und "Bard's Tale" werden Schritt für Schritt durchgespielt.
- »Tips & Tools« – 10 Trainerprogramme und jede Menge Cheats machen fit für den Top-Level.

Ab 13. März 1992 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

CREME DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE

WIZARDRY 7

Eine absolut würdige Nummer 1: Etwa 500 Monsterarten gibt's in Wizardry 7.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Wizardry 7	MS-DOS	93%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
3	(3)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
4	(4)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
5	(5)	Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
6	(6)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
7	(7)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
8	(8)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
9	(9)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
10	(10)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
11	(11)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
12	(12)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
13	(13)	Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
14	(14)	Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
15	(—)	Shadowlands	Amiga	85%	4/92
16	(16)	Amberstar	Atari ST	85%	3/92
17	(17)	Battle Isle	Blue Byte	85%	12/91
18	(18)	Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91
19	(19)	PGA Tour Golf	Amiga	85%	6/91
20	(—)	Gunship 2000	MS-DOS	85%	4/92

Etwa zehn Millionen Game Boys wurden bereits weltweit verkauft, davon allein über eineinhalb Millionen in Deutschland. Trotzdem ruht sich Nintendo nicht auf diesem Erfolg aus. Während andere Handhelds bereits über farbige Displays verfügen (das Atari Lynx hat 4096 Farben, ähnlich dem Amiga), begnügen sich Game Boys noch mit laschen 16 Grautönen. Klar, daß sich der japanische Mega-Konzern bereits eifrig in die Entwicklung eines Farb-Game-Boys stürzt. Ein Blick in die Special-Chart zeigt Euch dieses Mal die zehn besten Game-Boy-Titel, Baujahr 1991-92 (danke, Knut). *ri*

AMIGA

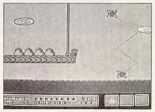
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2)	Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3)	Populous 2	90%	1/92
4	(4)	Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
5	(5)	Silent Service 2	87%	9/91
6	(—)	Shadowlands	85%	4/92
7	(6)	Battle Isle	85%	10/91
8	(7)	PGA Tour Golf	85%	6/91
9	(9)	Grand Prix	83%	2/92
10	(10)	Mega lo Mania	83%	9/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
4	(4)	Amberstar	85%	3/92
5	(5)	Special Forces	84%	2/92
6	(6)	Chip's Challenge	83%	7/91
7	(7)	Brat	80%	9/91
8	(8)	Flood	79%	9/91
9	(10)	Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—)	Rodland	76%	12/91

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Unangefochten an der Spitze: Die Mariobrüder garantieren monatelangen Spaß für NES-Besitzer.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
4	(4)	Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92
5	(5)	Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92
6	(6)	Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92
7	(8)	Sim City	Super Famicom	86%	12/91
8	(9)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
9	(10)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
10	(11)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
11	(12)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
12	(13)	PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
13	(14)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
14	(15)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
15	(16)	Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(18)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
17	(19)	Puzznic	NES	82%	8/91
18	(20)	Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
19	(—)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91
20	(—)	Solomon's Club	Game Boy	82%	8/91

C-64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3)	Ultima 6	78%	6/91
2	(4)	Bard's Tale 3	71%	6/91
3	(6)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
4	(7)	World Class Rugby	67%	2/92
5	(8)	Warlock	67%	5/91
6	(9)	Encounter	65%	7/91
7	(—)	Volfied	64%	2/92
8	(10)	Extreme	64%	8/91
9	(—)	Ultimate Baseball	63%	12/91
10	(—)	Welltris	61%	5/91

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Wizardry 7	93%	2/92
2	(2)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
3	(3)	Lemmings	92%	10/91
4	(4)	Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5)	SWOTL	88%	11/91
6	(6)	Sim Earth	87%	6/91
7	(8)	Pools of Darkness	85%	12/91
8	(9)	Battle Isle	85%	12/91
9	(10)	Gunship 2000	85%	11/91
10	(—)	Red Baron	84%	12/91

SPECIAL

Platz	Titel	Sound-wertung	Test in Ausgabe
1	Game-Boy-Wars	85%	9/91
2	Parodius	85%	7/91
3	Hatris	83%	11/91
4	Castlevania 2	82%	10/91
5	Solomons's Club	82%	8/91
6	Final Fantasy 2 Action	81%	2/92
7	Final Fantasy 2 Rollenspiel	80%	2/92
8	Nemesis 2	80%	11/91
9	Teenage Turtles 2	79%	2/92
10	Rockman World	79%	11/91

HAMO

HARDWARE-SOFTWARE-ZUBEHÖR

0 21 62 - 1 20 73

An unsere werten Kunde:

Um unseren Service und unser Angebot noch weiter zu verbessern, haben sich die Firmen:

Meier Software Engeneering, Richartz Software Service und HAMO Fachversand zur neuen Firma HAMO oHG MEIER, RICHARTZ & RÖSGES zusammengeschlossen.

Alle Angebote dieser Anzeige und darüber hinaus meterweise Hard- und Software, Monitoren, Drucker, Festplatten, Modems, Fotokopien - Lasser(Swarzweiß) und farbig bis DIN A0, T-Shirt Druck, Broschüren, Visitenkarten, Briefkopfersteilung mit Motiven Ihrer Wahl, Desktop-Publishing und und und, erhalten Sie ab dem 4.4.1992 in unseren neuen, hellen Verkaufsräumen:

DIERGARDTPLATZ 6-7 · 4060 VIERSEN 1

Wir freuen uns darauf, Sie dort bereits zu dürfen. Im übrigen erwartet jeden Kunden im Eröffnungsmonat eine kleine Überraschung. Unter allen Kunden bis zum 30.04.92 werden tolle Preise verlost, damit sich der weiteste Weg auch wirklich lohnt. *That's it*

Name	Genre	Amiga	PC	ST
Abandoned Places d	RSL	79,90	89,90*	79,90*
Aces of the Pacific	SIM	a. A.	89,50*	a. A.
Armada d	ACT	59,90	a. A.	a. A.
Arnheim d	RDL	89,90	a. A.	a. A.
Another World d	ADV	79,90	a. A.	79,90*
Ashes	SIM	-	89,90	-
Air Support	SIM	64,50	-	-
Airbus 320 d	SIM	99,90	-	99,90
Atlyrtis	ACT	69,90	-	69,90*
Bards Tale Constructors Kit	RDL	79,90*	79,90	*
Bards Tale Trilogy	RDL	79,90*	89,90	*
Battle tank - das Panzergame d	STR	79,90	79,90*	79,90*
Black Gold d	ADV	69,90	79,90	69,90*
Black Crypt d	RDL	79,90*	89,90*	79,90*
Bundesliga Man. Pro. d	SIM	69,90	69,90	69,90*
Castles d	STR	69,90*	79,90	-
Civilization d	SIM	a. A.	89,90	a. A.
Civilisation komplett deutsch	SIM	-	109,90	a. A.
Decimate d	RDL	79,90	a. A.	-
Diplomacy	SIM	49,90	59,90	-
Eye of the Beholder d	RDL	79,90	89,90	-
Eye of the Beholder 2 d	RDL	a. A.	89,90	-
Elvira 2 d	ADV	79,90	89,90	79,90*
Face Off (cartoony) d	SIM	64,50	-	64,50
Fate Gates of Dawn d	RDL	79,90	a. A.	79,90
Falcon Mark 3.0 d	SIM	-	119,90	-
Flight of the Intruder d	SIM	89,90	-	89,90
Gateway to the Savage Frontier	RDL	79,90	79,90	-
Golden Axe	AAD	59,90	69,90	-
Golden Eagle	ACT	69,90	69,90	a. A.
Godfather	ADV	69,90	79,90	-
Gunship 2000 d	SIM	-	89,90	-
Hyperspeed d	STR	-	119,90	-
Imperator	ADV	79,90	89,90	-
Indy Heat	SIM	59,90	69,90*	59,90
Kaiser d	SIM	89,90	96,90	89,90
Kings Quest 5 (VGA/256)	ADV	89,90	99,90	-
Leisureat Larry 5 d	ADV	79,90	89,90	-
Lemmings: Oh no More d	TOD	49,90	59,90	a. A.
Lines VGA d	SIM	-	89,90	-
Links Zusatzkurse - jeweils		-	49,90	-
Lotus Esprit 2	SIM	59,90	-	-
Life and Death II (PCL u. D. 2)	SIM	59,90	79,90	a. A.
MBO 71 d	SIM	79,90*	89,90	-
Magic Candle 2 d	RDL	a. A.	89,90	-
Megafortress 2 d	RDL	a. A.	89,90	-
Mega Lo Mania d	STR	79,90	a. A.	79,90
Microprose Golf d	SIM	79,90	a. A.	79,90

Name	Genre	Amiga	PC	ST
Microprose Grand Prix d	SIM	79,90	a. A.	79,90
Midwinter 2 (Flames of Freedom) d	STR	89,90	89,90	89,90
Might and Magic 3 d	RDL	a. A.	89,90	-
Monkey Island 2 (empl. deutsch)	ADV	79,90*	89,90	a. A.
Nova 9	SIM	a. A.	89,90	-
Orb	ACT	99,90	a. A.	99,90
Patton Strikes Back	STR	79,90*	89,90	-
PC Mensch	SIM	-	179,-	-
PC Autotrainge	SIM	-	199,-	-
Pinball Dreams	SIM	59,90	a. A.	59,90*
Pro Flight	SIM	99,90	-	99,90
Pirates Gold 3 d	ADV	a. A.	89,90	-
Powermonger Data	TOO	39,90	-	39,90
Prophecy 2	STR	69,90	-	-
Railroad Tycoon d	SIM	84,90	89,90	84,90
Realms	ADV	69,90	a. A.	-
Robots of Rohan d	RDL	a. A.	89,90	-
Rocketeer	ACT	a. A.	79,90	a.A.
Robin Hood		-	-	-
Quest for the Longbow	ADV	-	99,90	-
Return of Medusa d	RDL	69,90	79,90	69,90
Soul Crystal d	RDL	69,90	79,90	-
Space Shuttle	SIM	-	139,90	-
Space Gun	ACT	59,90	69,90*	59,90*
Special Forces	SIM	89,90	89,90	89,90*
Team Guard 4 d	ADV	79,90	89,90	-
Star Trek d	ADV	a. A.	89,90	-
Olympic Super Soccer d	STR	79,90	79,90	79,90
Sim Ant	SIM	89,90*	89,90	-
Silent Service 2 d	SIM	79,90	89,90	-
Strike Commander	SIM	-	96,90*	-
SWOTL	SIM	-	99,90	-
SWOTL PSM	SIM	-	39,90	-
PIRATES PBM	SIM	-	99,90	-
Time Quest	ADV	-	89,90	-
Treasures of the Rise d	SIM	59,90	69,90	59,90
Ultima 6	RDL	79,90	89,90	-
Ultima 7	RDL	-	99,90*	-
Winter Challenge	SIM	-	79,90	-
Willy Beamish d	ADV	79,90	89,90	-
Wing Commander 2 d	SIM	-	89,90	-
WC 2 Secret Pack		-	49,90	-
WC 2 Mission		-	49,90	-
Wrestlemania WWF	SIM	64,50	-	-
Wizard d	SIM	69,90	79,90	a. A.
X-Copy Professional S 2 d				
mit Hardware		84,90	-	-
Versuppe 1.6 Arbeitsmittel		59,90		

Gemeckert für 2 Joy und XT/AT bis 33 MHz: DM 99,50
Advanced Grons für AMIGA/ST/64
schwarz DM 84,50 transparent DM 94,50

Competition Pro Star AMIGA/ST/64 DM 39,50
PC mit Karte für 2 digi - Joysticks
mit 1 Competition Star DM 89,50
Nintendo - MEGADrive - PC Engine DM 59,50

Sound für alle:

AD Lib Sound Board für XT/AT dt
mit Jukebox Software DM 149,-
Sound Blaster Version 2.0 DM 299,-
Sound Blaster Pro DM 598,-
CD Rom Drive zum SB Pro DM 899,-
SB Pro + CD Rom Drive Paket DM 1449,-
ThunderBoard (Ad Lib und SoundBlaster kompatibel) DM 279,-
Roland LAPC1 deutsche Version original Magoschutz DM 949,-
Roland SCC1 der verbesserte Nachfolger der LAPC1 ab sofort verfügbar DM 998,-
Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music-Produkte zu günstigen Preisen.

Artikel mit einem * können mittlerweile schon lieferbar sein. Wenn vorläufiger, liefern wir alle Artikel in deutschen Versionen oder mit deutschen Anleitungen.
Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Lieferpreise können variieren. Wir liefern natürlich alle Neuheiten, auch wenn diese in dieser Anzeige keinen Platz mehr fanden. Erfragen Sie die aktuellen Neuerscheinungen über unseren Telefonservice. Preisliste gegen einen mit 1,50 DM frankierten DIN A5-Rückumschlag.

Hardware für alle:

512 Kb intern für AMIGA 500 - Ubr zbschalter DM 79,-
1 MB intern für AMIGA 500/ DM 159,-
1,8 MB intern für A500 DM 299,-
1 MB intern für A 2000
Markenerweiterung von bsc bis 8 MB DM 379,-
Action Cartridge MK3 AMIGA 500 DM 199,-
Action Cartridge MK2 AMIGA 2000 DM 249,-
CGTV Trackball Control DM 259,-
3,5' externes Amiga Drive- Markenlaufwerk DM 169,-

Commodore Volksmodem für AMIGA/PC/ST - 2400 Baud... MNP/CS/Datenkompress extern mit FTZ DM 399,-

HighRes Maus für AMIGA/ST/PC Optische Maus für AMIGA/ST 2 Jahre Garantie DM 129,-

Joysticks für alle:

Advanced Grons Joystick, der BESTE analoge für PC schwarz DM 89,50 transparent DM 99,50

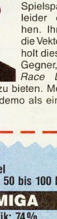
Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 6,- DM, bei Nachnahme + 8,- DM
telefonische Bestellannahme Mo.-Fr. 9.00 - 18.30 Uhr
Tel.: 02162/12073, FAX: 02162/12074 BTX: HAMO #
ACHTUNG!! Neue Anschrift!! ACHTUNG
HAMO oHG Meier, Richartz & Rösges · Diergardtplatz 6-7 · W-4060 Viersen 1

Dont drink and drive

Wer *Hard Drivin'* kennt, der entdeckt bei *Race Drivin'* wenig Neues

Race Drivin'

Vor guten zwei Jahren präsentierte Domark bereits die Amiga-Umsetzung des erfolgreichen Atari-Automaten *Hard Drivin'*. Nun wartet die offizielle Fortsetzung des 3-D-Fahrsimulators mit einigen neuen Features auf. Neben der "Stunt-und-Speed"-Strecke aus dem ersten Teil gibt's noch einen "Super Stunt"-Track und den Schnellfahr-Parcour "Autocross Track". Großartige Unterschiede zum Standardkurs fallen jedoch nicht auf. Je nachdem, welche Strecke Ihr befahrt, habt Ihr die Wahl zwischen sechs verschiedenen Autos: Jeweils ein "Sportster", "Speedster" oder "Roadster" mit automatischer oder manueller Schaltung stehen Euch zur Verfügung. Unterschiede bestehen in der Straßenlage und der Beschleunigung. Nach der Auswahl befindet Ihr Euch auf der bunten Vektorstraße und rast in 3-D-Sicht über die Pisten an Häusern und Bergen vorbei immer darauf achtend, nicht mit anderen Fahrzeugen, Mauern oder herumstehenden Kühen zu kollidieren. Knüpft Ihr zwei Amigas zusammen, könnt Ihr die Rennen sogar im Duett bestreiten. *ri*



Sieht man von der schnellenen Grafik, den paar Byte-Kilometern mehr und den neuen Fahrzeugtypen ab, sucht man lange nach dem Mega-Fortschritt, der sich in den zwei Jahren vollzogen haben sollte. Bei der Steuerung ist er jedenfalls nicht zu finden; ob mit Maus oder Joystick — das Lenkrad mal nicht zu überdrehen, ist eine schwer erlernbare Kunst. Vor allem Besitzer einer sensibleren Maus sollten in Sachen Präzision viel üben. Der Spielspaß hat dabei leider das Nachsehen. Ihr braust über die Vektorpisten, überholt diesen und jenen Gegner, viel mehr hat *Race Drivin'* leider nicht zu bieten. Mehr eine flotte Grafikdemo als eine Rennsimulation.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 100 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA** 58% Grafik: 74% Sound: 38% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** in Vorbereitung

Super On Road

Die zurückgelegten Runden werden auf einer großen Tafel angezeigt

Indy Heat

Nach dem recht amüsanten *Big Run* schiebt Storm den nächsten Flitzer über die Ziellinie. *Indy Heat* bietet Rennspaß im Stil von *Super Off Road*. Der Kurs wird von schräg oben gezeigt, führt aber nicht durch buckliges Gelände, sondern über den heißen Asphalt amerikanischer Nascar-Strecken.

Bis zu drei Spieler dürfen gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen. Wie bei *Super Off Road* fahren vier Wägelchen den Kurs ab und drängeln sich um die Kurven. Spielt Ihr allein, steuert der Computer die übrigen drei Flitzer. Schafft Ihr es, als erster oder zweiter nach einer bestimmten Rundenzahl durchs Ziel zu rauschen, folgt die nächste Strecke. Während des Rennens geht Euch natürlich der Sprit aus — alle zwei bis drei Runden ist deshalb ein Boxenstopp notwendig. Baut Ihr allzu viele Unfälle, gerät Euer Wagen in Brand und Ihr müßt frühzeitig an die Boxen. Um auf geraden Strecken schneller zu werden, darf der "Turboboost" benutzt werden. Zwischen den Rennen wird mit dem Preisgeld eingekauft (Turbos, größerer Tank, etc.). *kn*

Indy Heat macht einfach Spaß. Befinden sich drei Spieler auf der Hatz, stehen nicht nur rechnerinterne Rangeleien, sondern auch diverse Knuffe unter den Spielern auf der Tagesordnung. Die pfiffigen Boxenstopps sorgen ebenfalls für Aufregung. Es ist nicht nett, wenn Martin meinen Wagen aus der Pit-Box stößt, und ich dabei noch einen meiner (kreischenden) Mechaniker überrolle. Die Kurse sind durchaus abwechslungsreich und teilweise sehr kniffig (u.a. dank Abkürzungen und Brücken). *Indy Heat* ist mir jedoch eine Ecke zu leicht. Habe ich alle Kurse dank drei Continues in einer Stunde durchgespielt, macht's beim weiteren Spielen nur noch mit Freunden richtig Spaß.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 72%
Grafik: 68% Sound: 46%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

Video Forum
Herzogplatz 16
8011 Zorneding
Tel.: 08106/22741

Games & Videos
Waffenschmiedstr. 2
8000 München 81
Tel.: 089/936279
Fax: 089/937963

Wir verleihen Module

Wir verleihen Module und Amiga- und PC-Spiele

GameBoy-Module

Hunt for Red October	69,-	Mickey's Dangerous Chase	69,-
Hudson Hank	69,-	Beetlejuice	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-	Terminator II	69,-
Roger Rabbit	69,-	Darkman	69,-
Snow Brothers	69,-	Addams Family	69,-
Tom & Jerry	69,-	Mega Man II	69,-

Weitere Module auf Anfrage

Mega Drive

Winter Challenge	109,-	Mario Lemieux Hockey	109,-
California Games	109,-	Quackshot	99,-
Power Base Converter	89,-	Castle of Illusion	99,-
Arcade Power Stick	89,-	Turrican	79,-

Weitere Module sowie Game Gear-, Amiga- u. PC-Spiele auf Anfrage

Änderungen, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9,- Versandkosten, Ausland nur bei Vorkasse/Kreditkarte zuzügl. DM 20,- Versandkosten.

FUNWARE
Andechstr. 85
6020 INNSBRUCK
AUSTRIA
Tel. 0512/492626
Fax. 0512/495115

BLITZVERSAND in ganz Österreich !!

SEGA MEGA DRIVE
ab 1.990,-
SHADOW DANCER 298,-
Wild Song
F1 Grand Prix
Vy 3
Buck Rogers
Rod Chameleon
Desert Strike
2 Crude Dudes
Ninja Dragons
SEGA CD ROM
SUPER NES 16 BIT
incl. Super Mario World 3.990,-
A-TYPE 485,-
Super Ultrastlemania
Smash TV
Soul Blader
Joe & Mac
Adventure Island
Ninja
Final Fantasy Legend
Robo Cop 3
Gradius 3
Ghoul n Ghouls
Super Formation Soccer
SEGA GAME GEAR
NINJA GAIDEN 298,-
Hole Off
Indiana Jones
Sonic
Crystal Dude
Berlin Wall
Star Trek
Mickey Mouse
OG Mushu Mesize
Spielerman
TV TUNER

GAME BOY
Side Pocket Billard 299,-
Adventure Island
Ninja Gaiden
Pockman
Metroid 2
Simpsons
Mega Man II
Final Fantasy Adventure
Super Mario Land
Petanoids

PC ENGINE
Ninjaiji 2
Salamander
Chiaku
NEO GEO
Ninjaiji 2
Salamander
Chiaku
Last Resort
Crossed Swords
Eight Man

MS-DOS
SOUNDBLASTER PRO SET DV & ORIG. CD ROM DV 9.990,-
BATTLE-FLIGHT 598,-
CHASE COMMANDO 488,-
Ultima Underworld
Ultima 7
Ultima 6
Hi-Tech
Mario's Kopfmassend Bruder
Sleeping Gods
Alien Breed 3D
Unchained Unitos
Wing Commander Deluxe
Leather Godesses of Phobos 2 VGA
Lost in LA. VGA
Falcon 3.0
THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL 1.890,-
der ultimale Joystick für MS-DOS

AMIGA
POPULOUS II 498,-
Air Support
Ambassador
Ultima 6
Romance of 3 Kingdoms 2
Wing Commander Sky
Special Forces
Savage Empire
Phantomeed Planes
Elvira 2

Preise incl. 20% Mwst.

Preisänderungen, Irrtümer, Lieferbarkeit und Zusichterverkauf vorbehalten.
Geräte in Europa Importe ohne CVE-Zulassung - nur zum Export

FUNWARE

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !!

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

MicroByte

Aus unserem Angebot:

		Amiga/Atari PC/IBM	
A 320 Airbus		82.90	82.90	a.A.
Abandoned Places	DV	76.90		
Agony	DA	64.90		
Air Support	DA	64.90		
Amberstar		a.A.	a.A.	
Apidya	DA	64.90		
Battle Isle	DV	76.90	76.90	89.90
Beverly Hills				a.A.
Black Crypt	DA	64.90		
Black Gold	DV	69.90	69.90	76.90
Buck Rogers 2				69.90
Cadaver	DV	64.90	64.90	82.90
Civilisation	DV			119.90
Conquestador	DV	76.90		
Conquest of Camelot		89.90		
Cruise for a Corpse	DV	69.90	69.90	
Das schwarze Auge		a.A.	a.A.	a.A.
D Generation	DA			76.90
Devious Design	EA	64.90	64.90	
ECO Quest	DA			89.90
Elvira 2 Adv.	DV	76.90		89.90
Eye of the Beholder 2				76.90
F-16 Falcon 3.0	DA			119.90
First Samurai		69.90	64.90	

Mad TV	DV	76.90	a.A.	89.90
Matrix	DA	64.90		
Mercenary 3	DA	69.90	69.90	
Might & Magic 3	DV			89.90
Monkey Island 2	DV			89.90
Nova 9				89.90
Ork	DA	64.90		
Paper Boy 2				89.90
Paragliding	DA	76.90		76.90
Patton strikes back				89.90
Pinball Dreams	DA	64.90		
Police Quest 3	DV			89.90
Popoulus 2	DV	69.90	69.90	
Realms	DV	69.90	69.90	
Robocop 3D	DA	64.90	64.90	
Rocketeer				89.90
Roger Rabbit	DA	69.90	69.90	76.90
Secret Weapons of				89.90
P 38 Mission				44.90
P 80 Mission				44.90
Shadowlands	DA	69.90	69.90	
Sim Ant		89.90		89.90
Sim Earth		a.A.		89.90
Soul Crystal	DV	69.90		76.90
Space Gun	DA	64.90	64.90	
Space Shuttle	DV			139.90

●●●● Kolonscher Beistellservice ●●●●
Nordrhein-Westfalen 02389-537125
Mo-Fr 17-21 Uhr
Hessen 06196-1038 Mo-Fr 17-21 Uhr

●●●● Schrift. Bestellungen an: ●●●●
●●●● MicroByte, Postfach 2650 ●●●●
●●●● 6231 Schwalbach/Ts. Uhr ●●●●

Formula One G.P.	DA	76.90		
Gatew. Savage Frontier.			76.90	69.90
Goblins	DV	69.90	69.90	76.90
Harlequin	DA	64.90	64.90	
Heimdall		82.90	82.90	
Hyperspeed	DA			119.90
Indy Heat	DA	64.90		
Giants to Europe		29.90		
Kid Gloves 2	DA	64.90	64.90	
Knightmare		69.90	69.90	
Knights of the Sky	DA	76.90	76.90	89.90
L'Empereur				99.90
Leander	DA	76.90		
Leis. Larry 1	DA	76.90	82.90	89.90
Leis. Larry 5	DA	76.90		89.90
Lemmings	DA	64.90	64.90	76.90
Lemmings Data		64.90	64.90	69.90
Lethal Excess	DA	69.90		
Locomotion	DV	64.90	64.90	69.90

Space Quest 4	DA	76.90		89.90
Special Forces	DA	84.90	84.90	
Star Trek 25 th	DA			76.90
Tennis Cup 2	DA			76.90
Tipp Off		64.90		
Titus the Fox	DA	64.90	64.90	69.90
Ultima 6	DA	76.90		82.90
Uncharted Waters				139.90
Video Kid	DA	64.90		
Vroom	DA	69.90		
Wayne Gretzky 2	DA	64.90		69.90
Wolfchild	DA	64.90	64.90	
WWF Wrest. & Video	DA	64.90	64.90	69.90

DT=deutsche Anleitung
DV=deutsche Version
kostenlose Preisliste
mit POSTKARTE anfordern
Druckfehler vorbehalten

Jede Bestellung ist für 7 Tage verbindlich. Eltern haften für ihre Kinder. Bei nicht abgehoften oder verweigerten Sendungen berechnen wir DM 20,- Kostenlosen Preislisteper Postkarte anfordern, System nicht vergessen. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

Versandkosten: Nachnahme: 9,- DM Express: 7,- DM Vorkasse: 4,- DM Karton: 3,- DM Ausland nur gegen Vorkasse 21,- DM

Schön, daß Sie das Tropenwaldsterben empört. Doch das reicht leider nicht.

Obwohl der Erde dramatische Klimaveränderungen drohen, wird der Tropenwald weiter vernichtet. Wir vom WWF kämpfen in zahlreichen Projekten dagegen an.

Doch unsere Anstrengungen reichen leider bei weitem nicht aus. Kämpfen Sie deshalb bitte mit uns für den Erhalt dieser wichtigsten Naturräume der Erde.

WWF

Mensch, die Zeit drängt.

☐ Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF.
☐ Bitte senden Sie mir Ihren Tropenholzratgeber.

Name und Anschrift:

WWF Infodienst, Postfach 0902, 7505 Ettlingen

©&M WWF 789a

Skating-Skandal

Killerball

na ja

Im Jahre 2005 ist Chaos auf der Erde angesagt. Um sich vom Alltag zu erholen, veranstalten die Menschen rasante Mannschaftsrennen auf einer geschlossenen runden Rollschuhbahn. Alles dreht sich um einen 3-kg-Ball, den die insgesamt zwölf Spieler in eines der zwei Tore an der Wand werfen müssen. Ihr seht einen scrollenden Ausschnitt der Rennbahn von schräg oben, der Ball ist immer zu sehen. Durch wildes Feuerknopfdrücken reißt Ihr den Ball an Euch, stellt Gegnern Beine oder werft den Ball in sein Ziel. Zwar geben einzelne starre Spielerwerte jeder Mannschaft etwas Individuelles, doch wer sich ein wenig mit den Personen und deren Positionen im Team auseinandersetzt, kommt schnell den Überblick und damit die Lust am längeren Spielen. *ri*

Der Spielspaßkiller mundet auch dem härtesten Sport-Freak nicht

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microlds, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 33%
in Vorbereitung	Grafik: 31% Sound: 24%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Krimikrampf

Crime City

hilfe

Eins muß man den Jungs von Impressions lassen — Sie werfen ihre Digital-Flops mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks auf den Markt. Auch *Crime City* reiht sich fast nahtlos in diese Negativtradition ein.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs, dem nur ein Monat Spielzeit bleibt, um die Unschuld des eigenen Vaters an einem scheußlichen Verbrechen zu beweisen. Wie in ähnlichen Spielen des Krimi-Genres verhört Ihr Zeugen und beschattet verdächtige Personen. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die an verschiedenen Orten der Handlung angeboten werden. Eine an den Haaren herbeigezogene und verquaste Story, Grafiken, die jeden halbwegs ehrenhaften Detektiv zu Boden gehen lassen, tumbe Dialoge und ein langweiliges Spielprinzip. *vw*

Ein simpler Menüplausch liefert oft wichtige Hinweise (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 70 Mark

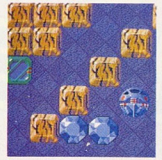
MS-DOS	AMIGA 12%
nicht geplant	Grafik: 16% Sound: 10%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Im Sokobann

Arena

na ja

In der Zukunft werden mutige Menschen in einer riesigen Raumstation einer Prüfung unterworfen. Ihr steuert ein Raumschiff durch 100 Arenen, in denen Ihr Diamanten waagrecht oder senkrecht nebeneinander schubst. Alien-Sprites und knifflig verteilte Mauern bieten Euch dabei Paroli. Ihr seht ständig einen kleinen scrollenden Ausschnitt der *Arena* von oben, und steuert das Gefährt mit dem Joystick blockweise zu den Diamanten. Mit sog. Killerbällen erledigt Ihr die Bösen; zusätzlich gibt's noch einige Schild- und Warp-Extras. Leider kann auch dieses umfangreiche Arsenal den langweiligen Spielverlauf nicht besonders aufheizen. *Arena* bleibt ein etwas umständlicher *Sokoban*-Clone, der nicht im mindesten den Suchteffekt des Vorbildes erreicht. *ri*



Das riecht nach Schiebung: Ein Sokoban-Clone startet durch.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Defcom, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 27%
nicht geplant	Grafik: 33% Sound: 20%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Gargoyle-Gemetzel

Ultima 6

gut

Schlappe zwei Jahre ist es her, seit Lord British den sechsten Teil der erfolgreichen *Ultima*-Saga auf dem PC präsentierte. Genug Zeit für eine anspruchsvolle Amiga-Umsetzung, denkt man. Doch Origin schaffte es leider, den Spielablauf auf einem Standard-Amiga ruckelig und langatmig zu machen. Nur geduldige Spieler, die fünf Sekunden Wartezeit pro Feld akzeptieren, dürfen sich an den ohnehin nicht besonders schweren *Ultima*-Rätseln versuchen. Lebenswert ist zwar ein Festplatten-Installationsprogramm, bei den Harddisk-Laderoutinen finden sich aber ebenfalls Wartezeiten. Lediglich Turbokartenbesitzer kommen in den Genuß des sechsten Teils: Sie dürfen sich Ultima 6 bedenkenlos zulegen. "Normale" Amigas haben an dem MHz-Epos ganz schön zu knabbern. *ri*

Der Rollenspielhit hat ein Faible für getunte Amigas

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 100 bis 110 Mark

MS-DOS 92%	AMIGA 73%
Grafik: 72% Sound: 30%	Grafik: 63% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 78%**
nicht geplant	Grafik: 25% Sound: 55%
	Schwierigkeit: mittel

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden!
Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA

4D-Sports Boxing	59,95
4D-Sports Driving	65,95
Agony	59,95
Amberstar	75,95
Apidya	65,95

A320 AIRBUS 89,95

Battle Command !	39,95
Battle Isle	70,95
Birds of Prey	75,95
Black Gold	65,95
Blues Brothers	57,95
Brainblasters !	19,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95
Carrier Command !	29,95
Castles *	a. Anf.
Conquestador	70,95
Crystals of Arborea	59,95
Deuteros	69,95
Die Kathedrale	84,95
Elvira 2	69,95
F15 II Strike Eagle	*a. Anf.
Face off	65,95
Fate - Gates of Dawn	69,95
First Samurai	69,95
Flight of the Intruder	85,95
Gods	59,95
Great Courts 2	65,95
Heart of China	75,95
Heroes Compilation !	29,95
Hill Street Blues	59,95
Larry 5	75,95
Lemmings	55,95
Lemmings Data Disk	49,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95
Manchester United Europe	65,95
Mega lo Mania	69,95
Midwinter 2	*a. Anf.
Microprose F1 GP	*a. Anf.
Monkey Island 2 d. *	79,95
Ork	59,95

SPECIAL FORCES 79,95

Pinball Dreams	59,95
Pirates	*a. Anf.
Pitfighter	65,95
Projectyle !	19,95
Populous 2	65,95
Railroad Tycoon	*a. Anf.
Return of Medusa	65,95
Rise of the Dragon	75,95
Robocop 3	65,95
Shadow Dancer	55,95
Silent Service 2	*a. Anf.
SIM Ant e. *	85,95
SIM City/Populous	75,95
Space Quest 4	79,95
Tokí !	39,95
Traders	65,95
Ultima 6	75,95
Vroom	65,95
Z-Out !	29,95

TURRICAN 2 19,95

ATARI ST

A320 Airbus	89,95
Amberstar	75,95
Apprentice	29,95
Black Gold	65,95
Brainblasters !	19,95
Conqueror	29,95
F 15 II Strike Eagle	*a. Anf.
Hill Street Blues	59,95
Masterblazer	29,95
Midwinter 2	*a. Anf.
Special Forces	79,95
Tokí !	39,95
Traders	65,95

PC

AH73 Thunderhawk	79,95
Bad Blood !	29,95
Bards Tale Constr. Kit	69,95
Battle Isle	85,95
Black Gold	69,95
Blues Brothers	65,95
Buck Rogers 2 e.	69,95
Bunderliga Manager Prof.	69,95
Chessmaster 3000	79,95
Civilization d.	98,95
Conan	85,95
Conquest of the Longbow	85,95
D Generation	69,95

FALCON 3.0 d. * 98,95

Die Kathedrale	84,95
Eco Quest	79,95
Elvira 2: Jaws of Zerberus	85,95
Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
Flight of the Intruder 5.25 !	49,95
Gobliins	65,95
Gods	75,95
Gunship 2000	*a. Anf.
Imperium !	39,95
Lemmings	75,95
Lemmings Data Disk	59,95
LHX Attack Chopper	88,95
Links	89,95
Links Kursdisk 1-6 je	42,95
Kaiser	95,95
MadTV	82,95

MONKEY ISLAND 2 d. 85,95

Magic Candle 2	75,95
Martian Dreams	79,95
Mega Fortress	79,95
Menace !	29,95
Midwinter 2	*a. Anf.
Might & Magic 3	85,95
Obitus	75,95
Oil Imperium !	19,95
Police Quest 3	85,95
Rock 'n Roll !	39,95
Secret Weapons of f. Luftw.	88,95
SWOTL Zusatzdisk	34,95
Soul Crystal	75,95
Space Ace 2	82,95
Space Shuttle	119,95
Speedball 2	85,95
StarByte Nr. 1 Collection	75,95
Star Trek - 25th Anniversary	75,95
The Power	45,95
Titus the Fox	45,95
Ultima 7 *	79,95
Wing Commander 2	79,95
Wing C. 2 Speech	42,95
Wing C. 2 Special Op. 1	42,95
Winter Challenge	75,95

Achtung! Ab 01.04.92 neue Preisgestaltung für Microprose Produkte. Da entgültige Preise bei Anzeigenbgabeschluß noch nicht vorlagen, sind die betreffenden Artikel mit * unter der Preisangabe gekennzeichnet!

SOUNDBLASTER 2.0 259,95

SOUNDBLASTER PROFESSIONAL 479,95

GRAVIS JOYSTICK 79,95

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8.00 DM), oder per UPS NN (12.00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorauskasse (15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (9.50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (* = Programm bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht verfügbar. Ferner solange Vorrat reicht!) Schriftliche Bestellungen bitte an: Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel.02374/74112

Du hast nur eine CHANCE...

Jetzt wieder mit den neuesten Videospielen!

Du willst alles über Videospiele wissen? Du verlangst harte, objektive Tests für den richtigen Kauf? Dich interessieren aktuelle Marktneuheiten?

Dann hast Du nur eine Chance: Du brauchst **VIDEO GAMES** – die Videospiele-Zeitschrift mit noch mehr Spiele-Spaß pro Seite.

Denn VIDEO GAMES bringt Dir die ganze Spiele-Power nach Hause...

Die neueste VIDEO GAMES wartet auf Dich. Hol sie Dir!

Ab 6.4.92 bei Eurem Händler!

VIDEO GAMES **TOTAL VERRÜCKT TOTAL VERSPIELT**

WHO IS WHO?

W. WRIGHT

Will Wright hat maßgeblich zum Erfolg der amerikanischen Entwicklerfirma Maxis beigetragen. Der 28jährige Programmierer, der zurückgezogen mit Frau und Kind in Kalifornien lebt, ist zusammen mit Jeff Braun Eigentümer der Firma. Ihm verdanken wir solche Klassiker wie *Sim City* und *Sim Earth*. *vw*

Softography:
Programmierung und/oder Design: Raid on Bungeling Bay (1984, C 64), Probot (niemals erschienen), Sim City (fertiggestellt 1986, erschienen 1989, C 64 und Macintosh), Sim Earth (1990, Macintosh), Sim Ant (1991, Macintosh). Will arbeitet zur Zeit zusammen mit Ken Karakotsious an Sim Life.

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen!)

WHO IS WHO?

P. MOLYNEUX

Peter Molyneux gilt als einer der begabtesten Programmierer der englischen Softwareszene. 1989 gründete er das Softwarehaus "Bullfrog" und schuf mit seinem Team das Kultspiel schlechthin: *Populous*. Jeder kennt es, jeder mag es – POWER-Wertung: 92 Prozent! Auf den Lorbeeren wurde sich jedoch nicht ausgeruht: Nach Umsetzungen für diverse Videospielkonsolen, folgte *Flood*, an dem Peter selbst jedoch nicht mitarbeitete. Ende 1990 kam *Powermonger* heraus. Ein Spiel für Hardcore-Strategen, das *Populous* nicht ganz das Wasser reichen konnte. Mit der Veröffentlichung von *Populous 2* setzte Bullfrog jedoch noch eins drauf. Peter realisierte jetzt all das, was der erste Teil vermissen ließ. Auf weitere Produkte darf man also gespannt sein. *kn*

Softography: 1984: Billionaire (BBC/acorn), 1989: Populous (Amiga, ST, PC), 1990: Powermonger (Amiga, ST, PC), 1991: Populous 2 (Amiga)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Reisen durchs Weltall.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Die Abschaffung des Fernsehens. Fernsehen ist die Weltplage schlechthin. Ich hasse Fernsehen.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Begriffsstutzigkeit.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Profitgier.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Ralph Steadman.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Marler.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Philip K. Dick.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Humor.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Kochen und trinken.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Adrian Stephens.
Ihr bestes Spiel? Populous 2.
Ihr schlechtestes Spiel? Billionaire.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Chuck Yeager.
Ihr größter Fehler? Ungeduld.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Origin.
Was verabscheuen Sie am meisten? Dummheit.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Caligula.
Das schlechteste Programmierteam? Das Team, das die *Strip-Poker*-Umsetzung verbrach.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Hannibals Angriff auf Rom.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pong.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Die Tölpel der Codemasters.
Ihr Lieblingscomputer? Ein flotter 486er mit CD-Rom-Laufwerk.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Assembly Line.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Jet Lag (gerade aus Tokio gekommen).
Ihr Motto? Perfekt oder gar nicht.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Der Verlust meiner Familie.
Was wäre für Sie das vollkommene Glück? Die Rückkehr von Elvis Presley.
Welchen Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Der Versuch, besonders verrückte Ideen auszuprobieren und zu verwirklichen.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Ich mag Firmen, die neue Märkte erschließen und ungewöhnliche Denkansätze unterstützen, keine Buchhalter.
Ihr Lieblingsmaler/Grafiker? Meine Frau.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Mozart und Pink Floyd.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Ken Karakotsious.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Roboter bauen und mit verrücktem Spielzeug spielen.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Stanislaw Lem.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Ausdauer, Phantasie und Humor.
Ihr Hauptcharakterzug? Neugier.
Ihr größter Fehler? Alles bis auf den letzten Drücker hinauszuschieben.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Sid Meier, Artdink in Japan und die Burschen von Bullfrog. Ich wünsche mir aber noch viel mehr Konkurrenz. Das würde die Industrie wieder etwas beleben.
Was verabscheuen Sie am meisten? Rostige Küchenutensilien in meinem Auge.
Ihr erstes Computerspiel? Bruce Artwicks erste Flugsimulation (FS1) und *Spacewar*.
Ihr Lieblingscomputer? Die "Connection Machine CM3". Bei schmalem Geldbeutel den Macintosh.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Zuversichtlich.
Ihr Motto? "Never ask a chuckling walrus to pass the mustard."

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren: 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

SPIELE-SPAß TOTAL FÜR NUR 19.80 DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.3:

4 komplette Spiel-Programme mit garantiert viel Action, Spannung und Spaß! Natürlich zusammen mit ausführlichen Anleitungen zu jedem Spiel. Und das zum sensationellen Preis von nur 19,80,- DM!

BOUNCING BALLS

Sie donnern mit ihren Kugeln durch starke dreidimensionale Landschaften. Der absolute Kugelspaß für ein oder zwei Spieler mit professionellen Features wie Split-Screen, Level-Editor und natürlich rasend schneller Grafik!

SPHAX

Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbrett zu schieben. Ein fesselndes Gesellschaftsspiel mit klasse Grafik und vielen Extras!

MÄDN

Versuchen Sie als einer von vier Spielern, Ihre Meute per Würfel sicher ins Ziel zu bringen.

NIM

Das Bier-Spiel: Wer die letzte Pulle austrinkt, hat gewonnen. Ein feuchtfröhliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegner!

AMIGA SPIELE DISC Nr.3: Ab sofort bei Eurem Zeitschriftenhändler !

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!

Mir geht der Hut hoch

Zack

na ja

Im Titelbild läßt Newton einen Apfel fallen, im Spiel torkeln Hüte in einen Becher, die der Spieler ordentlich stapeln soll. Wem die Beschreibung verdächtig vorkommt: Art Edition versucht hier, seinen Ruf als Clone-König zu bestätigen. Daß es sich um keinen Zufall handelt, sagt uns das Paßwort für Level 1: "Hatris". Wenn Art Edition denn wenigstens gut nachprogrammieren würde — aber hier gibt es nur lachhafte Grafik und eine mäßige Spielbarkeit zu bewundern. Und das einzig neue Feature, die Hüte auf Köpfe zu stapeln, macht das Spielprinzip nicht besser, sondern schlechter. Unser Tip: Im Public-Domain-Bereich gibt es von fast jedem Denkspiel eine Version, darunter mindestens eine Hatris-Verschnitt. Diese PD-Versionen kosten nicht nur weniger, sie sind auch noch besser. *bs*

Hüte fallen in den Becher, die Klauer werden immer frecher

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	AMIGA 28%
nicht geplant	Grafik: 20% Sound: 30%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 29%**
nicht geplant	Grafik: 22% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel

Wanzenalarm

Bug Bomber

super

Panik im C64! Unzählige Bugs sind in das System eingedrungen und wollen von einem strategie- und actionbegabten Spieler vernichtet werden. Dazu steuert Ihr Eure Spielgur durch ein übersichtliches zweidimensionales Labyrinth, auf das Ihr von oben draufseht. Zerstören könnt Ihr die Computergegner, indem Ihr unter Einlösen vorher aufgesammelter Energiepunkte kleine Handlanger-Sprites erschafft, die viele verschiedene Jobs annehmen (verpassen dem Spielablauf das richtige Maß an Pfiffigkeit, Bomben sprengen den Weg frei, eine Mine verwandelt den Bösen zu Staub und kleine Panzer machen sich selbständig auf die Jagd nach den lilafarbenen Computer-Sprites. Ob alleine oder zu viert, ein Höllenspaß kommt rüber. *ri*

Spielerisch gibt's keine Unterschiede zum Amiga-Vorbild (C64)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

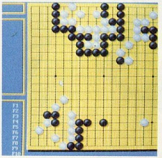
MS-DOS	AMIGA 76%
in Vorbereitung	Grafik: 52% Sound: 64%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64 76%**
in Vorbereitung	Grafik: 50% Sound: 40%
	Schwierigkeit: einstellbar

Stein im Brett

Go-Simulator

super

Go ist nicht nur in Japan das beliebteste und älteste Brettspiel, sondern findet auch in unseren Breitengraden immer mehr Anhänger. Da eine Solopartie *Go* nicht besonders amüsant ist, dürfen wir nun auf einen elektronischen Kontrahenten zurückgreifen. Der *Go Simulator* von Infogrames leistet dabei wertvolle Dienste. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad und das "Handicap" lassen sich variieren. Auf Wunsch kann das Brett vergrößert oder verkleinert werden, ein Hilfsmodus zeigt die möglichen Züge an. Eine recht umfangreiche Lernsektion weiht den Go-Neuling Schritt für Schritt in die Geheimnisse des Spiels ein. Zwar wird ein Computerprogramm einen "echten" Go-Könner nie ersetzen können, aber zum Einstieg in die Go-Materie ist der *Go Simulator* das Richtige. *mh*



Das famose Brettspiel als kompetente Computerversion

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA
Grafik: 19% Sound: 1%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Zoff in Beverly Hills

Beverly Hills

na ja

Böse Buben belagern den Hollywood-Stadtteil Beverly Hills, um alle Geschäfte und Privatvillen in Ruhe auszurauben. Nur ein einsamer Football-Star, der da zufällig reingeraten ist, kann die Schätze der Fillmstars retten. Das Ganze kommt demnächst als Film in die Kinos und jetzt schon als Computerspiel auf PCs. Dabei handelt es sich um ein Adventure mit kleinen Actioneinlagen. Komplex ist es nicht, denn es gibt nur zwei Befehle: "Hide" und "Use". Die meisten Räume sind nutzlos und das Userinterface ist so bescheiden, daß man durch einen Fehlklick einen wichtigen Gegenstand unwiederbringlich verliert. Mausbedienung gibt es nicht, und damit man es nicht in zehn Minuten durchspielt, wird man von allen Seiten beschossen. *bs*

Reiche Gegend, armes Adventure (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Capstone, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 29%	AMIGA
Grafik: 39% Sound: 31%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

„BLACK CRYPT" – WILLKOMMEN ZUR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt"™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt", ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite" - Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

Erhältlich für Amiga.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244-4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
Newx Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

Quicksoft

40% Rabatt Rabatt

Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?
Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), **aber zum GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?
Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr besteilt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet Ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?
Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei Power-Play-Wertungen unter "ca.Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel:
Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
99.00 x 0.684 = **67,72**

Titel	Amiga	IBM
ADLIB Soundkarte	-	99,00
Buck Rogers 2	68,40	68,40
Bundesliga Manager Prof.	67,72	67,72
Cadaver	54,69	81,40
Civilization	81,40	81,40
Conquest of the Longbow	82,05	82,05
Elvira 2	82,05	82,05
Eyeo.I.Beholder 2	67,72	67,72
Falcon 3.0	74,56	74,56
Gods	68,37	68,37
Goblins	54,72	54,72
Grand Prix	67,37	-
PinballDreams	54,72	54,72
Shadowlands	68,40	68,40
Sim Ant	-	68,40
Startrek	68,37	68,37
Think Cross	47,85	54,04
Uncharted Waters	82,05	82,05
Wolfchild	54,69	54,69

Vorteile für Euch
1. **Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefstpreisen.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.**

Wie kann man bei uns bestellen?
Mo.-Fr. von 12.00 bis 21.00 Uhr
Telefon 1: 07771/61964
Telefon 2: 07720/65430
Telefon 3: 07720/62391
Schriftlich: Quicksoft
Teckstraße 20
7730 VS-Schwenningen

Kompletkatalog in Farbe, für alle Systeme ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00
Versandkosten Inland DM 12,00

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsg. Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf

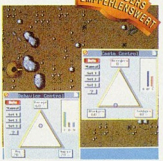
Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten.

Krabbeltiere

Sim Ant

Super

Die Programmierer von Maxis sind um unkonventionelle Ideen nie verlegen: Die Bandbreite ihrer Einfälle reicht vom Makro- bis in den Mikrokosmos. Wer genug hat vom ewigen Planetenbauen mit *Sim Earth*, dart jetzt mit *Sim Ant* die Verwaltung eines Ameisenhügels übernehmen. Mittels Editierfenster, Übersichtskarten und Menüsteuerung ebnet Ihr den kleinen Krabblern den Weg zum Erfolg, von der einsamen Königin bis zum gewaltigen Ameisenstaat. Wie bei allen Simulationen von Maxis hängt der Spielspaß weitgehend von der eigenen Kreativität ab. Hier wird kein genauer Lösungsweg vorgegeben und viel Platz für die eigene Experimentierwut gelassen. Die MS-DOS-Ameisen unterscheiden sich kaum von ihren technisch perfekten Macintosh-Verwandten. *vw*



Über zwei Menüs steuert Ihr die Bruttätigkeit der Königin

STECK BRIEF

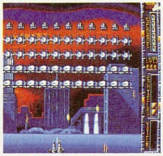
Genre: Simulation
Hersteller: Maxis/Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	87%
Grafik: 65%	Sound: 22%
Schwierigkeit: einstellbar	

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

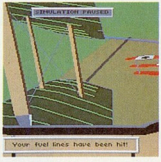


Super Space Invaders

Auf dem PC macht Domarks Space-Inavaders-Variante eine recht gute Figur. Gegenüber der Amiga-Version ist sie jedoch um einiges langsamer und akkustisch etwas schlichter ausgefallen. Wieder ballert Ihr Euch durch grafisch ansehnliche Level. *Super Space Invaders* kann Fans des Klassikers durchaus empfohlen werden – alle anderen werden an der Uralltiee kaum Freude haben. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	57%
Grafik: 60%	Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel	



Red Baron

Auf der Packung des erfolgreichen Dynamix-Simulators (die MS-DOS-Version ist jetzt ein gutes Jahr alt) befindet sich bereits ein Aufkleber: "14 MHz empfohlen". Während Standard-Amiga-Besitzer also leider in die Röhre gucken, auf einem 3000er habt Ihr aber ungetrübten Spielspaß mit etwas weniger Farben als beim Original. Einziger Bug: Unter Kickstart 2.0 nützen Euch die vielen MHz herzlich wenig – läuft nur auf Kickstart 1.3. *ri*

Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA	75%
Grafik: 80%	Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar	

Fireteam 2000

Schon auf dem PC sorgte das Sf-Strategiespiel *Fireteam 2000* nicht gerade für Jubel. Auf dem Amiga wird der ohnehin schon angeschlagene Spielspaß durch einige technische Ärgernisse weiter geschmälert. Langwierige Diskettenzugriffszeiten, quälend langsame Grafik und eine benutzerfeindliche Bedienung begraben den letzten Funken taktischer Befriedigung. Amiga-Strategen sollten sich lieber mal den *Perfect General* anschauen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Sim Systems
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	46%
Grafik: 29%	Sound: 19%
Schwierigkeit: mittel	

Vroom

Endlich darf man mit Lankhors Flitzer auch auf dem Amiga loslegen. Spielerisch hat sich nichts geändert: durch fixe Grafik rasen, abwechslungsreiche Landschaften und gewiefte Gegner bestaunen. Allein der Sound wurde auf dem Amiga eine Kleinigkeit aufpoliert. Wiederum darf zwischen Arcade- und Weltmeisterschaftsmodus gewählt werden. Fazit: Kurzweiliges Rennvergnügen – gegen Crammond's "F-1 Grand Prix" kommt es jedoch nicht ganz an. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Lankhor
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	70%
Grafik: 68%	Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel	

MILLENNIUM PRÄSENTIERT EIN FUTURISTISCHES SPIEL DES STRATEGISCHEN MACHTKAMPFS

KÄMPFE UM DIE *HERRSCHAFT* UBER *DEN PLANETEN ORION OBERBEFEHLSHABER, DEIN BEFEHL LAUTET: BAUE, BEFEHLE, BESIEGE!*

Führe deinen Feldzug in über 72 Ländern von unterschiedlichem Terrain.

Baue die mächtigen Cyborg-Kampfmaschinen.

Stell dich dem Kampf in rasanten taktischen Schlachten.

Vertrieben in U.K. & Europe von Electronic Arts.

DAS SPIEL IST VÖLLIG AUF DEUTSCH!
AMIGA (1 MB), ST (1 MB)
IBM PC (VGA - 256 Farben, 640K RAM, Adlib, Roland, Soundblaster compatible)
ERHÄLTLICH AB ENDE MÄRZ 1992

VERÖFFENTLICHT VON MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS

Die Oster-Nummer!

Spitzen-Hifi-Geräte oder 3.000 Mark in bar für den besten Programmierer.

Mitmachen – Mitgewinnen!!

Super-Chance!

»Listings« die man haben muß! Z. Bsp. "Multi-Dir", bringt Ordnung in Eure Dateien. Oder "Amica-Dir", das Spitzen Tool für "Amica-Paint".

»Desktop-Publishing« So geht's: Macht Eure eigene Zeitung.

»Adress Master« Die beste Adress-Verwaltung, die es je gab.

»Darkman« und »Shadow of the Beast« Super-Spiele die wir getestet haben!

Weitere Highlights:

- »Drucker« – professionell und preiswert, der neue Panasonic.
- »3D-Construction-Kit« – wir haben das Programm getestet.
- »Scanner« – günstige PC-Scanner für den C 64 und C128.
- »Tips & Tricks« – hier zeigt sich wie's noch besser geht.
- »Tuning« – für alle, die eine tolle Kiste wollen.

Ab 16. April 1992 beim Zeitschriftenhändler!

ZDF-KOLUMNE

Begleitend zu einer in 3Sat ausgestrahlten Sendung wird der ZDF-Redakteur und Moderator Klaus Möller in einer regelmäßig erscheinenden Kolumne für Euch schreiben. Klaus Möller dürfte Fernsehfreaks nicht ganz unbekannt sein: Er hat bereits an den Sendungen "Computer-Corner", "Technik 2000", "Komm Puter" und "Ökowelt" mitgearbeitet.

Redakteur Klaus Möller

Guten Tag, liebe Leserinnen und Leser. Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle, mein Name ist Klaus Möller und ich bin sozusagen der geistige Vater der Computerabendsendung in 3sat, dem Satelitenprogramm des ZDF, dem Schweizer und dem Österreichischen Fernsehen. Neben meiner Urheberschaft der neuen Computersendung, die von dem populären Markt & Technik-Autor Christian Spanik moderiert und gestaltet wird, sowie von den beiden 3sat Redakteuren Leonhard Böhner und Eberhard Fetz, habe ich auch in "Neues... Die Computershow" eine kleine, feine Abteilung für mich reserviert. In meiner Spielecke möchte ich alle Computerinteressierten zum creativen Spielen mit ihrer Denkmaschine bewegen. Hierzu gibt es in den Computersendungen von 3Sat in Zukunft dann auch eine gemeinsame Spielehitliste, die die Redaktion der Zeitschrift *POWER PLAY* mit mir zusammen erstellt.

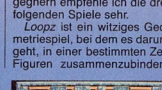
Doch bevor wir in diesen Service für Zuschauer und *POWER-PLAY*-Leser so richtig einsteigen, begrüße ich Sie, liebe Leser, ganz besonders herzlich. Einige von Ihnen haben vielleicht schon unsere erste Sendung gesehen, die am 19. Februar dieses Jahres ausgestrahlt wurde. Dort ging es um Shareware, Computersoftware also, die preiswert zu haben ist. In den beiden nächsten Sendungen behandle ich in der Spielecke die Virtuelle Realität und "Willy Beamish", den Sie gleich kennenlernen werden.

Viele PC-Anwender unterscheiden noch immer säuberlich zwischen dem Personalcomputer als Arbeitsgerät und als Spielemaschine. Etliche Kommunikationstheoretiker wollen nicht begreifen, daß der PC aufgrund seiner vielfältigen Fähigkeiten ein universelles Gerät darstellt. Darunter haben besonders die Kinder zu leiden, die in ihrer naiven Spielfreude die harte pädagogische Hand der Erwachsenen kennenlernen, wenn es darum geht, aus Papas "Arbeitscomputer" vorübergehend eine Spielekonsole machen zu wollen.

Da wird dann — unter dem Deckmantel pädagogischer Argumentation — gemutmaßt, daß eine 'Space Odyssee' das arme Kind zum geistigen Sternenkrieger werden läßt oder das Spiel um den Detektiv 'Dick Tracy' in den lieben Kleinen die nackte Lust am Morden auslöst.

Gemein ist jedoch den meisten dieser Zeitgenossen, die sich dergestalt wider die dritte industrielle Revolution sperren, sich niemals richtig mit einer solchen Teufelsmaschine, einem Computer eben, auseinandergesetzt zu haben. "Man" könnte sich ja blamieren vor den lieben Kleinen. Also greift man lieber zum traditionellen bewährten Holzspielzeug, mit dem sich der Nachwuchs zwar unsäglich langweilt, dafür aber den friedvollen Charakter des wertvollen Spielzeugs dadurch betont, daß er mitunter die bemalten Holzutensilien als Wurfgeschosse verwendet. Besonders diesen Computergegnern empfehle ich die drei folgenden Spiele sehr:

Loopz ist ein witziges Geometriespiel, bei dem es darum geht, in einer bestimmten Zeit Figuren zusammenzubinden,



Das Geschicklichkeitsspiel *Loopz* ist eine gelungene *Tetris*-Variante

die der Zufallsgenerator des Computers anbietet. *Loopz* kennt mehrere Spielstufen, Schwierigkeitsgrade und Variationen. Das Spiel ist bereits seit einem Jahr auf dem Markt. Es ist daher inzwischen in Versionen für alle bekannten Rechner zu haben und kostet nur noch rund 30 Mark.

Wing Commander 2 ist ein regelrechter Spielehammer und Speicherfresser aus dem All der Computerinnereien. Zwar mögen sich gerade bei dieser Gattung von Spielen, die den Krieg der Sterne nachempfinden, die Geister scheiden. Andererseits kann man *Wing Commander 2* auch als intergalaktisches Schachspiel auffassen — und wer würde einen Schachspieler einen triebgestörten Mörder nennen, wenn er im Spiel einen seiner Bauern für die Dame opfert? *Wing Commander 2* entlockt dem Computerspeicher und der VGA-Karte alle Möglichkeiten und man versinkt in einem Raum-Zeit-Kontinuum, einem Feuerwerk von Formen und Farben, das in der Computerwelt seinesgleichen sucht. Der Kampf ums Überleben im Universum bietet PC-Besitzern mit wenigstens 386er Prozessor ein schier endloses Spielvergnügen. Wenn der PC dann noch über eine Soundblaster- oder eine Adlib-Karte verfügt, wird's ein rechter Ohrenschmaus.

Mit *Wing Commander 2* in die Fernen der Galaxis. (MS-DOS/VGA)

Der dritte in der munteren Spielerunde ist 'Willy Beamish', der ebenfalls mit satten 20 MByte Speicherplatzanforderung aufwartet. Hat man das Spiel erstmal auf der Festplatte installiert, geht's aber richtig los. Man schlüpft in die Rolle des neunjährigen Willy Beamish und lernt — sozusagen interaktiv mausgesteuert — den Ferienalltag einer amerikanischen Durchschnittsfamilie kennen.

Das einzige Ziel besteht darin, sich für die kommende Weltausscheidung eines gigantischen Spielewettbewerbes der fiktiven Firma "Nintari" vorzubereiten. Dies aber ist alles andere als einfach, denn es gibt im Haushalt eine ganze Reihe von Aufgaben zu bewältigen. *Willy Beamish* ist ein nettes Spiel ohne Gewalt mit viel Spielwitz programmiert, das einige Stunden ungetrübten Spielespaß garantiert. Neben der deutschen gibt es auch eine englischsprachige Version, so daß Sohn oder Tochter ganz nebenbei ihre Englischkenntnisse auf wahrhaft spielerische Weise aufbessern können.

Bis zur nächsten Kolumne schauen Sie einfach mal bei 3sat "Neues... Die Computershow", rein. Der Termin: 27. Mai 1992, 19.30 Uhr in 3Sat.

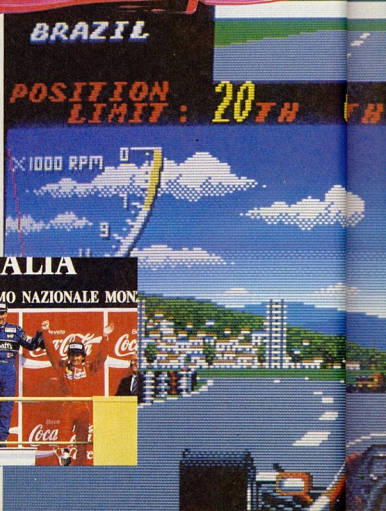
Klaus Möller

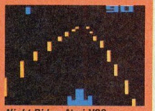
TEMPORAUSCH

Männer, Mädchen und Motoren: Die *POWER PLAY* besuchte den digitalen Rennzirkus, schaute bei alten Bekannten vorbei und sah sich nach neuen Herausforderungen um.

Rennspiele waren und sind etwas ganz Besonderes: Wer kennt nicht den heißen Schauer der Erregung, wenn der eigene Bolide souverän an den Wagen der Konkurrenz vorbeizieht und die Gegner Abgase schlucken. Fans der digitalen Raserei ziehen höchsten Lustgewinn aus einem formschönen "Powerslide" und können sich an dreifachen Überschlägen mit Totalschaden nicht sattsehen. Entsprechend der nimmersatten Nachfrage unsererseits wird auch die Kreativität der Programmierer angestachelt: Sie konfrontieren uns mit Schneestürmen, Öllachen, doppelten Loopings und eisenharter Konkurrenz. Wir kämpfen allein oder entsprechend verkabelt, zu zweit, zu viert oder zu acht um den Siegerpokal. Wir rasen mit Formel-1-Flitzern, mit Sportwagen fast aller Marken, mit hochgezüchteten japanischen Motorrädern, mit Sandbuggys, Dreirädern und futuristischen Düsengleitern um die Wette. Vom einfachen Rundkurs in Indianapolis bis zum kurvenreichen Nürburgring ist alles im Angebot. Bastlernaturen erfreuen sich am zuweilen eingebauten Streckeneditor und designen ihren Wunschkurs.

Kein Wunder also, daß bei der großen Nachfrage auch eine Menge Mittelmaß auf den Markt drängt. Um den Helden des Asphalts die Auswahl des optimalen Rennspiels zu erleichtern, haben wir uns die Rosinen des Genres genauer angesehen und bieten zusätzlich einen Ausblick auf kommende Sensationen. *kn/vw*





Night Rider: Atari VCS

Turbo: Coleco Vision

Pole Position: Automat

Yesterday

Für alle Nostalgiker ein paar Highlights aus der reichhaltigen Rennspielgeschichte:

Weiße Begrenzungspfeiler winden sich durch die Nacht und verschwinden am Monitor-Horizont. Mit zunehmender Geschwindigkeit wird die Straße enger und enger, die schweißnassen Hände des Fahrers klammern sich um das Lenkrad: Keine Frage, wir sind mit Atari's *Night Driver* auf dem VCS 2600 unterwegs. Programmierer Rob Fulop machte aus der Not eine Tugend und setzte die begrenzten Grafikfähigkeiten gekonnt für sein Spielkonzept ein.

Ein anderes Highlight der Konsolenwelt war Colecos *Turbo*. In dem komplett mit rassigem Lenkrad gelieferten Spiel hatte der Fahrer nur eine Aufgabe: Auf der Straße bleiben und möglichst viele Kilometer fressen. Herz was willst du mehr? 1983 brach in Deutschland das *Pole-Position*-Fieber aus. Ob in der Arcadehalle oder vor der Heimkonsole, an diesem genial einfachen, aber wirkungsvollen Rennspiel kam keiner vorbei.

Grand Prix Unlimited: Welcher Bolide darf es sein?

GRAND PRIX UNLIMITED

Nachdem Microprose einen beachtlichen Erfolg mit Geoff Crammonds *Grand Prix* einfahren konnte, bleibt auch die Konkurrenz nicht länger untätig. Accolade schickt ebenfalls keinen Unbekannten ins heiß umkämpfte Renngeschäft: Spieldesigner und Programmierer Tom Loughry konnte schon mit *Test Drive 3: The Passion* beweisen, daß auch seine 3-D-Routinen fahrbar sind. Um sein neues *Grand Prix Unlimited* möglichst realistisch zu gestalten, hat man sich bei Accolade kompetenter Mithilfe versichert: Die Design-

Arbeit steht unter der Oberaufsicht des amerikanischen "Road & Track"-Magazins. Die Redakteure der Zeitung wachen eifrig darüber, daß das Formel-1-Renngeschehen möglichst authentisch simuliert wird. *Grand Prix Unlimited* wird alles bieten, was das Rennfahrerherz begehrt. Natürlich könnt Ihr den jeweiligen Boliden nach Euren Wünschen umbauen und Steuerung, Federung, Getriebe und Spoiler den eigenen Fahrleistungen anpassen. Damit Ihr jederzeit umfassend über das Renngeschehen im Computer informiert seid, wurde ein Video-Recorder ins Programm integriert — besonders spektakuläre Unfälle darf man sich in aller Ausführlichkeit zu Gemüte führen.

Dank Streckeneditor ist der Fahrer nicht auf die tatsächlichen Weltmeisterschaftskurse beschränkt, sondern darf nach Herzenslust eigene Rennbahnen bauen. Die einzelnen Rennabschnitte werden dabei in Form von Kacheln auf einem speziellen Konstruktionsbildschirm plaziert. Ist der Wunschkurs gebaut, darf man aus einem speziellen Menü Häuser, Menschen und Streckensignale auswählen und auf der Eigenkonstruktion plazieren. Zum Schluß wird das aktuelle Wetter ausgesucht, der Kurs gespeichert und die Rennerei kann beginnen. *Grand Prix Unlimited* soll noch im Mai für MS-DOS-Rechner erscheinen.

Grand Prix Unlimited: Locker durch die Vektorenwelt. (MS-DOS/VGA)

500 Meilen Kreisverkehr: Indianapolis 500

Looping voraus: 4-D-Sports Driving.

Geoff Crammonds Meisterstück: Formula One Grand Prix

Auf der Achterbahn: Stunt Car Racer

Vektoren, Vektoren!

Die Vogelperspektive ist ja schön und gut, schließlich haben wir alle einmal mit der heimischen Rennbahn gespielt und die Plastikautos aus der Steilkurve fliegen lassen. Richtige Atmosphäre kommt aber nur bei einer feschen 3-D-Raserei auf. Den starren Blick auf die nächste Haarnadelkurve geheftet, die verkrampften Finger am Joystick, den Gegner im Rückspiegel — so schön kann der Rennsport sein. Ein wahres Prachtstück der Vektoren-Raserei lieferte 1989 Altmeister Geoff Crammond mit seinem furiosen *Stunt Car Racer* ab. Ob auf Amiga, ST, C 64 oder MS-DOS, die acht Berg- und Talbahnen der vier Rennligen machen auch heute noch einen höllischen Spaß. Wer zwei Computer via Kabel vernetzt, darf auf den Sprungschanzen, Abgründen und Zugbrücken heiße Duelle mit den Vektorflitzern austragen.

Nicht weniger dynamisch geht es in Electronic Arts *Indianapolis 500* zu. Hier donnert Ihr mit einem Affenzahn über den berühmten amerikanischen Rundkurs. Dank unzähliger Einstellungen des Fahrverhal-

Grand Prix Circuit: Eines der besten Rennspiele

tens, 33 Computerfahrern und einem exzellenten Recorder wird auch hier Langzeitmotivation geboten. Jeder Meter der Rennstrecke wird aus sechs unterschiedlichen Blickwinkeln aufgenommen. Besonders spektakuläre Unfälle, an denen wahrlich kein Mangel herrscht, dürfen genüßlich betrachtet werden.

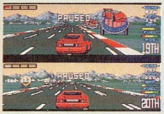
Für etwas ruhigere Fahrkünstler ist *4-D-Sports Driving* von Mindscape der richtige Kandidat. Seit dem Spielautomaten *Hard Drivin* gehören digitale Autorennen auf Hinderniskursen zum Standard. In *4-D-Sports Driving* könnt Ihr wie mit der heimischen Carrera-Rennbahn eine Strecke aus allen möglichen Einzelteilen zusammenbasteln. Anschließend fahrt Ihr die Eigenkonstruktion gegen die Uhr oder einen Computergegner ab. Sprungschanzen sind ebenso im Angebot, wie Loopings, Eisbahnen und Matschstrecken.

Ein Muß für jeden digitalen Motorfreund ist Geoff Crammonds *Formula One Grand Prix*. In dieser High-End-Simulation kann man sich auf's Schönste in der Welt des Formel-1-Rennsports umsehen.

Es war einmal ein Lotus...

...der durfte sogar unter Wasser zeigen, was er unter der Haube hatte. Stolzer Eigentümer war kein geringerer als Agent 007: James Bond.

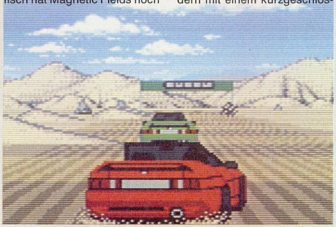
Ob Magnetic-Fields-Gründer und Spieldesigner Shaun



Lotus 2 mit herrlichem Panoramablick (Amiga)

Southern sich gerade von diesem Lotus hat inspirieren lassen, bleibt vorerst wohl ungewiß. Sicher hingegen ist, daß die beiden *Lotus Esprit Challenge*-Teile zu den besten Rennspielen der letzten Jahre gehören. Als das "Magnetic Fields"-Team um Shaun Southern 1990 *Lotus Esprit Challenge* schuf, flitzte der kleine rote Renner sofort in die Herzen der Amiga-Besitzer. Dank mangelnder Realitätsnähe ließ das Spiel jedoch noch einige Reserven blicken. Die flotte Grafik sucht jedoch ihresgleichen. Bäume und Schilder zoomen fix und sind obendrein noch wunderschön gezeichnet. Habt Ihr einen zweiten Freund zur Hand, geht's sogar gegen- bzw. miteinander auf die Strecke.

Technisch überragend und spielerisch meisterhaft kam Ende letzten Jahres ein zweiter Lotus-Teil (Test In *POWER PLAY* 1/92) angebraust. Grafisch hat Magnetic Fields noch einen Zahn zugelegt: Schnee und Nebel sehen nicht nur toll aus, sondern wirken sich auch auf das Renngeschehen aus. Im Nebel ist alles etwas später zu erkennen und während des Schneegestöbers wird's immer glatter, die Straße immer "verschneiter". Aus dem Amiga wurde das Letzte herausgeholt — noch schnellere und schönere "Bitmap"-3-D-Grafik wird's auf diesem Rechner wohl nicht mehr geben. Und dazu noch ein weiteres Highlight: Diesmal dürfen nicht nur zwei Fahrer ans Steuer, sondern mit einem kurzgeschlossenen "Zusatz"-Amiga sogar vier. Der Spaß, sich gegenseitig zu überholen, steigt ins Unermeßliche — alle spitzen Gegenstände sollten jedoch schon vorher des Zimmers verwiesen werden.



Lotus 1 mit gesplittetem Bildschirm (Amiga)

Angetan vom Erfolg seiner Produkte, entschied sich Lotus-Schöpfer Shaun Southern nun für einen dritten Teil. Diesmal darf man jedoch seine eigenen Strecken zusammenbasteln. Das *Lotus Construction Kit* erlaubt es dem Spieler, Straßenzüge und Landschaften zu editieren und sich somit die perfekte Mischung aus beiden Lotus-Spielen zu schaffen. Sogar ein Pit-Stop wird nicht fehlen. Bis zum Herbst dieses Jahres wird sich der Lotus-Fan jedoch noch gedulden müssen; das Programm entsteht gerade erst auf dem Papier.

NEU AB 3,- NEU

DISK 1

SOFTWARE VERLEIH

Amiga – PC – C64 – Sega – Gameboy
An- und Verkauf – Konsolenverleih
Ständig aktuelle Neuheiten – AUCH ZUM KAUFEN

Disk 1 Computersoftware

Brunowstraße 17 (U-Bahn Tegel) · 1000 Berlin 27 · Telefon 030/4337419

Öffnungszeiten: Montag bis Samstag 12.00 bis 20.00 Uhr

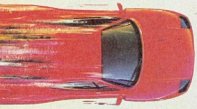
NO SECOND PRIZE

No Second Prize: Der Start ist geglückt und wir übernehmen die Führung. (Atari ST)

No Second Prize: Zahlreiche Details an der Strecke sorgen für Abwechslung.

Eine Rennsimulation der Extraklasse steht für alle Motorradfans ins Haus: Im Gütersloher Softwarehaus Thalion werkeln Programmierer Christian Jungen, Grafiker Thorsten Mutschall und Designer Erik Simon an *No Second Prize*.

Diesmal seid Ihr nicht auf der Jagd nach Meisterschaftspunkten, sondern fahrt mit fünf fiktiven Freunden um die Wette. Wer nach Ende der Saison die höchste Gesamtwertung einstreichen durfte, darf einen besonders kostbaren Preis in Empfang nehmen. Jeder der Fahrer besitzt einen eigenen digitalen Charakter: Während der eine z.B. am liebsten jeder Konfrontation aus dem Weg geht, fährt Euch der zweite bei jeder Gelegenheit in die Seite.



Ihr brettert mit aufgebohrten Vektormaschinen über 25 unterschiedliche Strecken und liefert Euch heiße Duelle. Damit die schön schnelle ST-Vektorgrafik richtig zur Geltung kommt, darf man, Landschaft und Strecken aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln bewundern. Spieler, die es besonders übersichtlich lieben, beobachten das Geschehen aus einem Hubschrauber. In der nächsten Ausgabe können wir Euch hoffentlich schon näheres über *No Second Prize* berichten.

Easy Rider

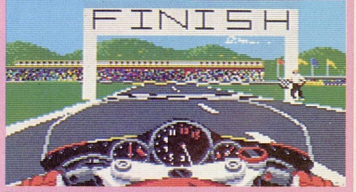
Ganze Männer fahren zweirädrig. Wer noch nicht den Führerschein Klasse Eins in der Lederkutte stecken hat und trotzdem eine Kawasaki zwischen den Schenkeln spüren möchte, darf auf dem Monitor probefahren.

Knallhart realistisch geht es in MicroStyles *RVF* zu: Superschnelle Grafik, das satte Dröhnen der Motorräder und allerhand Feinheiten beim Spieldesign sorgen für erheblichen Dauerspaß. Auch nach drei Jahren gehört dieses Spiel noch zur Spitzenklasse der Zweiradspiele.

Accolade schickte für *The Cycles* das Programmierteam ins Rennen, das schon *Grand Prix Circuit* in die Boxengasse schob. Ähnlichkeiten sind deshalb unverkennbar. Ihr dürft gegen neun Fahrer auf 13 Rennstrecken eine Meisterschaft ausfahren. Allerhand Einstellungen an der Maschine verändern und nach jedem Rennen den Spielstand speichern.

Super Hang On fuhr geradewegs aus der Spielhalle auf das Mega Drive. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Im "Arcade Game" habt Ihr die Wahl zwischen fünf unterschiedlich anspruchsvollen Strekken, die Ihr in Zeitnot durchfahren müßt. In der zweiten Spielvariante darf man sein Motorad ausrüsten und jeweils einen Gegner abhängen.

Super Hang On: Aus der Spielhalle direkt ins Wohnzimmer.



The Cycles: Der kleine Bruder von *Grand Prix Circuit*.

RVF-Honda: Fast wie die Realität

Ein *Super Cars 2*-Flitzer explodiert (Amiga)
Ist es eine Abkürzung oder nicht? *Nitro* (Amiga)

Rennerei mit Übersicht

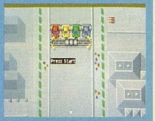
Rennspiele, die eine Vogelperspektive auf das unfallträchtige Geschehen bieten, erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit. Im Gegensatz zu den "hinterm Lenkrad sitzen"-Spielen kommt ein gänzlich anderes Spielgefühl auf: Gas geben und fleißig drängeln. Aus diesem Grund sind die wenigsten Spiele als realitätsnah zu bezeichnen.

Super Cars 1 & 2 gehören zu den bekanntesten Spielen dieses Sektors. Vom Lotus-Schöpfer Shaun Southern programmiert, zeigen die beiden Rasereien, was es heißt, hektische Rennen zu fahren. Neben jeder Menge Zusatzausrüstungen, darf sich der Fahrer über Minen, Raketen und seltsam verwundene Rennkurse freuen. Zu zweit wird's erst richtig spaßig ("Dir knall ich 'ne Rakete untern Booster!").

Hot Rod stellt eine Automatenumsetzung dar, die spielerisch an *Super Cars* erinnert. Auf einem C64 spielt es sich am passabelsten. Die Grafik ist nett, haut aber nicht vom Hocker. Wieder gibt's allerlei Extras und Drängelspaß — heutzutage nur noch ein Sammlerstück für Fans.

Psygnosis' *Nitro* schlägt sich noch am besten durch die Ziellinie. Zwar läßt die Extrafülle noch einige Wünsche offen; allerlei Überraschungen auf dem Kurs umschmeicheln die Spielernatur dennoch. Nachts wird nur mit Scheinwerfern herumgebraust, Extras lassen sich auch während des Spiels aufsammeln und sogar Abkürzungen harren ihrer Durchfahrt. Dank witziger Ideen bringt *Nitro* jede Menge Spaß, nicht zuletzt wegen der Drei-Spielergleichzeitig-Option.

Super Off Road ist ein ganz anderer Vertreter des Genres. Hier wird auf einem mächtig bergigen Kurs um die Wette gefahren. Mittlerweile darf das Spiel sogar auf dem Super-NES bewundert werden; eine Mega-Drive-Umsetzung folgt.



***Hot Rod* gibt sich grafisch eher schlicht (Amiga)**

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		299,–
CD-Rom		699,–
Infrarot Joypads		99,–
Joypad		49,–
Japan Adapter		35,–
ca. 150 Titel lieferbar		
Buck Rogers	dt	129,–
California Games	us	109,–
Devil Crash	jp	109,–
Double Dragon 2	jp	99,–
Eswat	jp	49,–
Exile	us	129,–
F 22 Interceptor	dt	99,–
Hard Drivin	us	79,–
James Pond 2	dt	115,–
Joe Montana 2	us	119,–
John Madden 2	us	109,–
Kid Chameleon	us	115,–
Mario Lemieux	us	115,–
Moonwalker	jp	59,–
Musha Aleste	us	99,–
Phantasy Star 2	us	125,–
Rambo 3	jp	69,–
Rings of Power	us	129,–
Steel Empire	jp	125,–
Toki	jp	89,–
Two Crude Dudes	us	115,–
Long Raiser	us	119,–
Winter Challenge	us	115,–
Wonderboy 5	us	119,–

PC

Soundblaster		289,–
Civilisation	dt	119,–
Eco Quest		99,–
Indy 4		a. A.
Monkey Island 2	dt	99,–
Star Trek Aniv.	dt	79,–
Ultima 7		a. A.
Winter Games		99,–

AMIGA

A-320	dt	109,–
Abandoned Places	dt	79,–
Amberstar	dt	89,–
Apydia		69,–
Grand Prix		89,–
Larry 5		89,–
Monkey Island 2	dt	a. A.
Pinball Dreams		69,–
Space Quest 4		89,–
Ultima 6		79,–
Willy Beamish		89,–

GAME BOY

Game Boy		149,–
Batterieset		69,–
Light Boy		55,–
Adventure Island	us	69,–
Batman	dt	69,–
Boulderdash	dt	59,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Duck Tales	dt	59,–
Hook	us	79,–
Kwirk	dt	49,–
Mega Man 2	us	79,–
Metroid 2	us	69,–
Paperboy 2	dt	69,–
Prince of Persia	us	75,–
Probotector	dt	69,–
Mickey Mouse	us	79,–
Super R. C. Pro Am	dt	55,–
Terminator 2	dt	79,–
Turtels 2	dt	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 358 Fax (0 89) 344 377
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–
EINER SPIELT IMMER

SUPER NES

Super NES incl. Mario		579,–
Super Famicom		489,–
Actraiser	us	139,–
Final Fantasy 2	us	149,–
Joe & Mac	us	129,–
Lemmings	us	129,–
Pilotwings	jp	99,–
Rocketeer	jp	149,–
Sim City	us	129,–
Soul Blader	jp	119,–
Super Tennis	us	129,–
WWF Wrestling	us	129,–
Y's 3	us	139,–
Zelda 3	us	a. A.

SEGA GAME GEAR

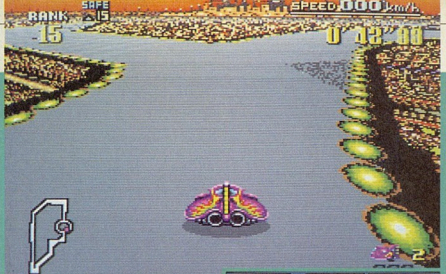
Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Netzteil (Original)		29,–
Batterie Pack		85,–
Wide Gear		39,–
Master Gear Conv.		59,–
Ax Battler	dt	79,–
Aleste	jp	75,–
Chessmaster	dt	79,–
Donald Duck	dt	75,–
Fantasy Zone	dt	75,–
Leaderboard Golf	dt	75,–
Sonic	dt	79,–
Space Harrier	dt	75,–

NES

Batman	99,–
Bubble Bobble	89,–
California Games	95,–
Captain Planet	95,–
Chessmaster	95,–
Chip'n Chap	95,–
Days of Thunder	95,–
Digger	95,–
Dragon's Lair	85,–
Familie Feuerstein	99,–
Gremlins 2	99,–
Hook	99,–
Little Nemo	79,–
Maniac Mansion	109,–
Marble Madness	95,–
Mega Man 3	99,–
Mario 3	99,–
North & South	109,–
Rescue	85,–
Spy vs Spy	95,–
Track and Field 2	99,–
Trog	95,–

MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid	149,–
Grundgerät + Sonic	199,–
Rapid Fire Unit	29,–
Light Phaser	109,–
Asterix	99,–
Donald Duck	99,–
Out Run Europa	99,–
Speedball	89,–

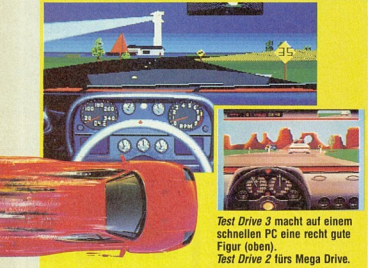


Flux-Kompensator

"Ist die Ozonschicht erst zerstört, fährt's sich gänzlich unbeschwert." Aller garstigen Umweltschäden zum Trotz muß auch die Zukunft, zumindest in der Phantasie der Spieldesigner, nicht auf Rasereien verzichten: Rennspiele mit Science-fiction-Hintergrund gibt es wie Sterne am Firmament. Leider entpuppen sich die meisten davon schnell als schwarze Löcher. Zwei erfreuliche Ausnahmen wollen wir etwas näher betrachten:

Buchstäblich wie geschaffen für das Super Famicom von Nintendo ist *F-Zero*. Das furios-futuristische Rennspiel nutzt die Hardware der Japano-Konsole vorbildlich aus. Die 15 Kurse zoomen und scrollen so formschön, daß dem Spieler die Tränen in die Augen schießen. Die Computergegner werden von Mal zu Mal cleverer und schenken Euch nichts. Ein Modul, das man vorbehaltlos empfehlen kann. In die Vektoren-Zukunft entführt uns Michael Powells *Powerdrome*. Rennstrecken auf sechs unterschiedlichen Planeten gilt es zu bezwingen. Je nach Atmosphäre und Wetterbedingungen müßt Ihr Eure Flitzer anders ausrüsten. Mittels Kabel dürft Ihr in den Vektor-Bahnen auch Duelle gegen einen menschlichen Konkurrenten austragen. Andernfalls sorgen vier Computergegner für Abwechslung.

F-Zero: Sollte der Treibstoff ausgehen, explodiert der Gleiter. Powerdrome: Schutzschilde ausfahren und durch.



***Test Drive 3* macht auf einem schnellen PC eine recht gute Figur (oben). *Test Drive 2* fürs Mega Drive.**

Die Test-Drive-Story

Schon seit 1988 versucht das englische Softwarehaus Accolade mit der *Test Drive*-Serie seine Kunden zu bezirzen. In schönster Regelmäßigkeit veröffentlichten die Jungs Zusatzdisketten und stießen selbige mit dem nächsten *Test Drive*-Teil wieder zurück in die Spielkiste. Trotzdem verstand es Accolade, die Konkurrenz mit entzückender Grafik und überdurchschnittlichem Sound immer wieder auf's Neue zu überraschen. Ein Zugeständnis mußten sie jedoch machen: In Sachen Spielbarkeit und Langzeitmotivation wurde ständig geschlampt — da hatte die Konkurrenz den Spoiler vorn.

Raste man im ersten Teil noch auf ein- und derselben (doch recht langweiligen) Bergstraße unzähligen Tankstellen entgegen, gab's im Nachfolger schon etwas mehr Wiese, Wüste und Wald zu sehen (die Bergstraße fehlte jedoch nicht). Technisch bahnbrechend war die Veröffentlichung von *Test Drive* im Jahre 1988 allemal. Auf dem C64 durfte selbst während des Nachladens der Musik gelauscht werden, das digitalisierte "Accolade presents..." erfreute das Spielerohr und Grafik, sowie Sound galten als zukunftsweisend. Zeitlich auf der Höhe kam auch die dritte Testfahrt angerauscht. Auf einem fixen PC durfte in VGA-Farbenpracht durch eine schnukelige Landschaft gedüst werden.

Im nachhinein betrachtet, fehlt es der *Test Drive*-Reihe am entscheidenden "Etwas", um als Klassiker durchzugehen. In Freak-Kreisen hält der Kultstatus jedoch nach wie vor an; nicht zuletzt wegen massig Zusatzdisketten (Szenarien, Autos). Fazit: Auto aussuchen, Gas geben und die Bullen verschrecken — in Kürze sogar auf dem Mega Drive.

Die besten Rennspiele im Überblick

Titel	Hersteller	Computertyp	POWER-WERTUNG	Perspektive
4-D-Sports Driving	Mindscape	MS-DOS/Amiga	77%/75%	3-D-Sicht
Checkered Flag	Atari	Lynx	70%	3-D-Sicht
Crash Course	Spectrum Holobyte	MS-DOS	76%	3-D-Sicht
Deathtrack	Activision	MS-DOS	72%	3-D-Sicht
F-1 Race	Nintendo	Game Boy	74%	3-D-Sicht
F-Zero	Nintendo	Super Famicom	85%	3-D-Sicht
F1 Tripple Battle	Human Creative	PC-Engine	82%	Draufsicht
F1-Spirit	Konami	Game Boy	78%	Draufsicht
Final Lap Twin	Namcot	PC-Engine	81%	3-D-Sicht
Formula One Grand Prix	Microprose	Amiga	83%	3-D-Sicht
Grand Prix Circuit	Accolade	MS-DOS/ Amiga/C64	82%/ 80%/78%	3-D-Sicht
Indianapolis 500	Electronic Arts	MS-DOS	80%	3-D-Sicht
Lotus 1	Gremlin	Amiga	71%	3-D-Sicht
Lotus 2	Gremlin	Amiga	82%	3-D-Sicht
Moto Roader	NCS	PC-Engine	74%	Draufsicht
Moto Roader 2	NCS	PC-Engine	74%	Draufsicht
Motocross Maniac	Konami	Game Boy	75%	3-D-Sicht
Nitro	Psygnosis	Amiga/Atari ST	76%	Draufsicht
Powerdrome	Electronic Arts	MS-DOS/ Atari ST	73%/69%	3-D-Sicht
RVF-Honda	Microstyle	Amiga	84%	3-D-Sicht
Stunt Car Racer	Microstyle	MS-DOS/Amiga/ Atari ST/C64	64%/81%/ 81%/69%	3-D-Sicht
Super Hang On	Sega	Mega Drive	72%	3-D-Sicht
Super Monaco GP	Sega/ U.S.Gold	Mega Drive/ Game GearAmiga	73%/73%/ 78%	3-D-Sicht
Super Off Road	Virgin	MS-DOS/ Amiga/Atari ST	70%/ 69%/69%	Draufsicht
Super R.C. Pro-Am	Nintendo	Game Boy	73%	Draufsicht
Team Suzuki	Gremlin	Amiga/Atari ST	71%	3-D-Sicht
The Cycles	Accolade	MS-DOS/Amiga	81%/79%	3-D-Sicht
Vroom	Lankhor	Amiga/Atari ST	72%/70%	3-D-Sicht

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Kein Scherz! Eröffnung 1. April 3000 Hannover Georgswall 3

Konsolen zu teuflischen Preisen (siehe Konsolenteil)

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Aachen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/68033	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-
4D Sports Driving	72,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
AGE	78,95	78,95	86,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supermacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	-
Apydia	72,95	-	-
B.A.T 2	-	-	-
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Birds Tale Trilology	-	-	86,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	-	72,95	82,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Civilization deutsch	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Darkmarun	72,95	72,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demonsgate	-	-	-
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Designs	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EcoQuest	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	89,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	72,95	-
Formula D. Grand Prix	79,95	-	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Golden Eagle	-	64,95	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	-
Harlequin	64,95	-	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	74,95	-
Home Alone	64,95	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Hyperspeed	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	-
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off 3	58,95	58,95	64,95
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	-	-	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lämpereur	-	-	99,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV	-	-	68,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	84,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	84,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panzer Battles	84,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Paragliding	a.A.	-	a.A.
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Scene for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapons P80	-	-	49,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant	-	96,95	-
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	-	-	96,95
Sim Town	69,95	69,95	-
Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Star Control	72,95	-	72,95
Star Trek	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight II	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	-
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspicious Carco	64,95	-	-
T.N.T. II	78,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Tip Off Basketball	64,95	64,95	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Train II	78,95	-	78,95
Transworld	62,95	62,95	68,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USA John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeanie of Excalibur	79,95	-	-
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Wild West World	84,95	-	84,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander	-	-	84,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. Miss D.1 o. 2	-	-	44,95
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
World Wrestl. Federt.	64,95	-	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootsekektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Rein-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (200 Dpi)	DM	59,00
Voiceptiache Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Fartmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Acco abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Acco abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Acco abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Acco abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Acco abschalb. + Bundel Man prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB Preis: DM 99,00	1 B MB Preis:	DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB Preis: DM 129,00	2,3 MB Preis:	DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

2,0 MB DM 348,-	4,0 MB DM 548,-	8,0 MB DM 328,00

für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. 1 A 500	DM	154,00
3,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. 1 A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,0" Laufwerk	DM	29,00

Festplatten A500 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.518,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.438,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

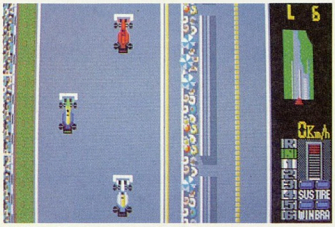
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
KupieGolem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

DRUCKER

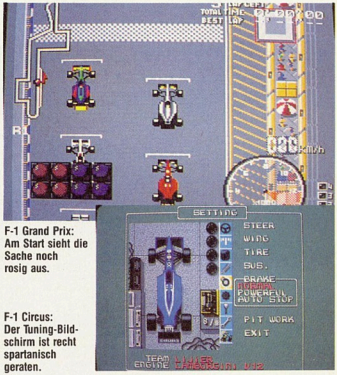
Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,00
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,00
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM	2.798,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,- **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

Doppelt gemoppelt



F-1 Circus: Alle Informationen auf einen Blick.



F-1 Grand Prix: Am Start sieht die Sache noch rosig aus.

F-1 Circus: Der Tuning-Bildschirm ist recht spartanisch geraten.

Formel 1

Gleich zwei Formel-1-Simulationen mit nahezu identischem Inhalt darf sich der geschwindigkeitssüchtige Mega-Drive-Besitzer zulegen. *F-1 Grand Prix* und *F-1 Circus* bieten fast dasselbe: Formel-1-Rennen in Draufsicht mit japanischen Texten.

F-1 Grand Prix

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen der Weltmeisterschaft oder einem "Spot"-Modus, der als Trainingslauf fungiert. Unabhängig vom Spielmodus dürft Ihr Euren Wagen je nach Belieben "tunen". Spoilerstellungen, Motorenarten und Bremsbeläge sind nur einige der einstellbaren Wagenausrüstungen. Ein weiteres Menü erlaubt es, die Tastenbelegung zu verändern. Trainingsrunden und Qualifikationsläufe werden vor Rennbeginn absolviert. Auf der jeweiligen Strecke angekommen, seht Ihr Euren Flitzer von oben. Übersichtskarte, Drehzahlmesser und Renninformationen werden eingeblendet. Auf bevorstehende Richtungsänderungen der Fahrbahn weist ein zusätzlicher Pfeil hin. Bei übermäßig vielen Unfällen muß ein "Pit-Stop" eingelegt werden. Je nach Beschädigung kostet es Zeit. Habt Ihr einen Grand-Prix-Lauf erfolgreich gemeistert, gibt's ein Paßwort. *kn*

F-1 Circus

Dasselbe in Grün: Zusätzlich zum bereits von Knut abgehandelten Genrekollegen bietet *F-1 Circus* neben Meisterschaft und Schnupperkursen einen Extra-Trainings-Modus. Hier dürft Ihr einzelne Streckenabschnitte anwählen und so z.B. in 90-Grad-Kurven und ähnlichen Schikanen Eure Fahrkünste bis zur Perfektion verbessern. Abgesehen von dieser Besonderheit ähneln sich die Programe wie ein Ei dem anderen. In den Boxen dürft Ihr sieben Einstellungen ganz nach eigenem Geschmack ändern. Automatik oder Handschaltung stehen alternativ zu Verfügung. Ihr seht die Strecken aus der Vogelperspektive, alle wichtigen Informationen werden am rechten Bildschirmrand eingeblendet. Alle Weltmeisterschaftsstrekken können von Euch, inklusive Qualifikationsrunden, abgefahren werden. Solltet Ihr unterwegs die Lust verlieren, dürft Ihr abspeichern. *vw*

F-1 Grand Prix

Eigentlich könnte das Spielerherz zufrieden sein — wäre da nicht das übergroße Risiko, ständig eine Streckenbegrenzung zu küssen. Rauscht man mit 250 Sachen den Kurs entlang, blinkt kurz ein Pfeilchen, die Straße ist plötzlich nicht mehr da — nur noch ein leicht lädiertes Fahrgestell und die Aufforderung "Pit in" winken dem schockierten Spieler. Kurvenfahrten sind in *F-1 Grand Prix* extrem schwer zu meistern. Mit 60 km/h gelingen sie immer — die Konkurrenz nimmt die Kurven jedoch mit 300 Sachen: unfair und spielerisch mies! Allein aus diesem Grund fliegt das Modul schon nach 20 Minuten in die nächste Ecke. Einen Zwei-Spieler-Modus vermißt man ebenfalls.

STECK BRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Varie, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 34%
Grafik: 48% Sound: 34% Schwierigkeit: schwer

F-1 Circus

Im Gegensatz zu *F-1 Grand Prix* kommt man mit *F-1 Circus* etwas gefälliger über die Runden: Der jeweils aktuelle Streckenabschnitt ist länger auf dem Bildschirm, und damit sinkt die Chance gleich in die nächste digitale Seitenmauer zu brettern. Trotzdem ist auch hier die schwammige Steuerung eine echte Zumutung. Gleich, welchen Kurs man fährt, die Wagen trudeln über die langweiligen Strecken, die Kollisionsabfrage ist schlampig programmiert und Abwechslung wird nicht geboten. Warum man diesem Modul keinen Zwei-Spieler-Modus gegönnt hat, bleibt schleierhaft. Die Computergegner ziehen ohne jede Finesse ihre Kreise und taugen nur als Hindernisse.

STECK BRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nichibutsu, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 40%
Grafik: 44% Sound: 36% Schwierigkeit: schwer

Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. N

PROBOTECTOR™

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern.
5 **Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und KONAMI Videospielen Gesamtpreis, wo es an: KONAMI Europe GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Bitte Name und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Sonst erfolgt Zusendung nur mitgl. Frankierte und mit Deiner Adresse versehene Rückumschlage erhalten Bestätigung.

Video Games: 81% Spielspaß
Game Boy
"Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."

VIDEO GAMES CLASSIC

Video Games: 88% Spielspaß
Nintendo Entertainment System
"Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Teamwork auch etwas weiter."

Weitere Actionspiele von KONAMI für den Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD Spiel

Auch als NES-Spiel

PALCOM SOFTWARE
PROBOTECTOR
GAME BOY
Nintendo

Actionspiel der Sonderklasse

Im Jahr 2633. Eindringlinge aus der Galaxie stören den Frieden auf der Erde.
Probotector, der superstarke Roboter, muß erstklassige Verteidigungsaktionen überstehen. Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramaturgie der Zukunft.
Konzentration und Geschicklichkeit sind gefragt.
- Für 1 Spieler
- Systeme: Game Boy
  Nintendo Entertainment System,

PROBOTECTOR - SuperstarkesActionspiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77

Original Nintendo Qualität Siegel
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)

PALCOM SOFTWARE

Original Nintendo Qualität Siegel

ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Mächtig heftig

Schon bei Obermotzen wird der 3-D-Chip gefordert

Zwei harmlose Burschen!...

...denn jetzt...

...kommt ein...

...richtiger Terminator!

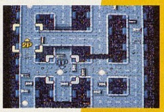
Super Contra

Im friedlichen Sommer des Jahres 2636 beginnt die größte jemals erlebte Aliens-Invasion. High-Tech-Metropolen verwandeln sich in Ruinen und fruchtbares Land wird zur Wüste. Roboter terrorisieren die überlebenden Erdlinge; die Menschen, die sich in die Höhlen der außerirdischen Besucher wagen, bekommen grauenhaft mutierte Wesen zu Gesicht. Bisher ist niemand wieder herausgekommen — eine willkommene Herausforderung für Super-Famicom-Besitzer!

Ein oder zwei bis auf die Zähne bewaffnete und mit Muskeln bepackte Helden stürzen sich in das sechs Level lange Jump 'n' Shoot-Geschehen. Nach der Hatz durch die Stadt und Kämpfen in schwindelerregenden Höhen macht sich der Zwei-Mann-Trupp auf, in der Wüste nach der Brut der Aliens zu suchen. Dabei wird der Spieler ganz schön gefordert; alles ist vorhanden, von der reinen Balleraction bis hin zu Rennstrecken und Geschicklichkeitsparcours. Im Normalfall verfolgt Ihr die Schießübungen der beiden Waghalsigen von der Seite. Der Bildschirmausschnitt scrollt dabei in die Richtung, in die Ihr Eure Männchen steuert. Level 2 und 4 bilden eine Ausnahme: Hier seht Ihr die Action aus der Vogelperspektive. Ihr habt die Wahl zwischen einem Gesamtbildschirm für beide Sprites oder zwei Split-Screens. Die Links- und Rechtstasten am Joypad (da, wo die Zeigefinger liegen) lassen in diesem Fall den Spielfeldausschnitt rotieren — der 3-D-Chip läßt grüßen. Natürlich dürft Ihr hier auch die Vielzahl der Aliens von oben bewundern: Krabben, Spinnen und vielgliedrige Riesenwürmer haben es auf Euch abgesehen.

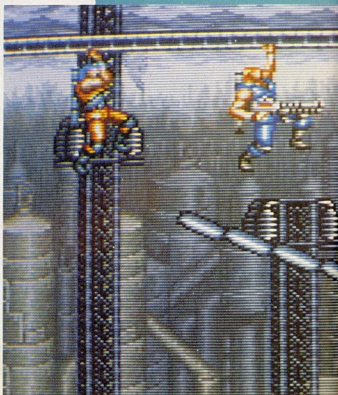
In den übrigen Leveln ist die Monstervielfalt nicht minder groß: Menschenähnliche Androiden in allen Farben mit jeder denkbaren Bewaffnung, herumfliegende Alienlarven und menschengroße Schmetterlinge, die Euch zu verschleppen versuchen. Auch mit größeren Divisonen dieser Bösen ist's noch nicht getan: Es wimmelt nur so von Unter- und Obermotzen in *Super Contra*. So findet Ihr auch mitten in den Levels einige äußerst hartnäckige Burschen, die das Letzte aus Euren Helden fordern. In solchen Situationen bewährt sich der Einsatz von Bomben: Die bildschirmgroße Explosion nagt gewaltig an der Energie der bösen Aliens.

Bomben und andere Extras fliegen vor brisanten und kniffligen Stellen des Spiels über Eure Köpfe. Ein zärtlicher Schuß auf das Ding, es fällt herunter und läßt sich aufsammeln. Fünf verschiedene Schußarten gibt's: Maschinengewehr, Raketen, "Homing Missiles", Laser und Flammenwerfer lassen sich gegen die Aliens einsetzen. Zwei dieser Bewaffnungsarten könnt Ihr gleichzeitig behalten, per Knopfdruck wird die jeweils andere Knarre aktiviert. Ein wei-



In Level 2 und 5 seht Ihr die Helden von oben

Da dampft der 3-D-Chip, 360°-Rotation inklusive



Wer bis heute noch Zweifel an den technischen Fähigkeiten des Super Famicoms hatte, der wird von Konami auf famose Weise eines Besseren belehrt. *Super Contra* vereint die Grafikpracht von Neo-Geo-Modulen mit der Spielbarkeit von Kultprogrammen und den Innovationen und Gags der besten Arcade-Titel. Dieses Modul läutet eine neue Ära von Actionspielen ein, an die ich bis heute nicht zu denken gewagt habe. *Super Contra* erinnert eher an einen Spielfilm, als daß es sich mit einem "normalen" Actionspiel vergleichen läßt. Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand. Noch nie habe ich es so ernst gemeint: Wer wirklich auf Action steht, der *muß* sich Nintendos 16-Bit-System mit *Super Contra* zulegen. Ein Ballerfetzer dieser Güte ist zur Zeit auf keinem anderen Computer oder Videospiel — mit Ausnahme des Neo Geos — machbar. Wenn im Sommer das Super NES offiziell bei uns erscheint, dann habt Ihr für etwa 450 Mark (Grundgerät plus *Super Probotector*) eine Kombination, die 90 Prozent aller Arcade-Automaten übertrifft.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 140 Mark

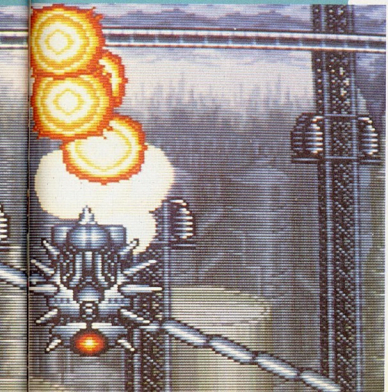
SUPER FAMICOM 90%

Grafik: 87% Sound: 81% Schwierigkeit: einstellbar

teres leckeres Extra ist der zeitlich begrenzte Schutzschild, mit dem das schießwütige Sprite sogar in die Hölle gehen könnte (was in etwa dem sechsten Level entspricht).

Im Laufe Eurer Entdeckungstour durch die verschiedenen Spielebenen trefft Ihr ständig auf neue Spielelemente. Während eine Passage in einem Panzer bestanden wird, kämpft Ihr in einem anderen Abschnitt auf teuflisch schnellen Antischwerkraft-Bikes (Star Wars läßt grüßen). Wieder irgendwo anders hängt Ihr an den Kufen eines Helicopters — Eure Geschicklichkeit ist gefragt, wenn Ihr hoch in der Luft von Rakete zu Rakete springt.

Super Contra ist zur Zeit nur als Japanimport zu bekommen, der in dieser Form nicht offiziell in Deutschland erscheint. Wer ohne deutsche Anleitung nicht auskommt, der sollte bis zum Herbst warten, wenn das leicht modifizierte Spiel als *Super Probotector* von Konami in Deutschland auf den Markt kommt. *ri*



Die Vorgeschichte

Der Startschuß der *Contra*-Serie fiel 1988, als Umsetzungen von Konamis Arcade-Hit für Spectrum, Amstrad, C 64 und MS-DOS unter dem Namen *Gryzor* erschienen. Wenig später hat die Bundesprüfstelle (BPS) dieses Spiel indiziert. Etwa zwei Jahre danach folgte für das NES als *Probotector* eine leicht entschärfte Adaption. Mit satten 84 Prozent Power-Wertung läutete das Actionspiel eine neue Ballerära auf dem NES ein. Die nächsten zwei Contras schafften es bisher noch nicht nach Deutschland: Während *Contra 2* in den USA sowohl in der Spielhalle als auch auf dem NES für Furore sorgten, war der dritte Teil, *Contra Force*, eher bescheiden. Zur Zeit ist noch unsicher, ob und welche *Probotectors* für das NES offiziell in Deutschland erscheinen. Definitiv setzt Konami allerdings auf die Super-NES-Version, die wohl den Namen *Super Probotector* tragen wird. Spielerisch wird sich zum Glück nicht allzu viel ändern. Freut Euch auf die offizielle Version dieser anspruchsvollen Ballerhatz.

Gryzor auf dem C64

Probotector, NES-Umsetzung

Fantastisch! Wer hat gesagt, das Super Famicom könne nicht viele Sprites darstellen, ohne daß es ruckelt? — Käse! Was bei *Super Contra* abgeht, läßt so manches "Oh" und "Ah" von Spielern und Zuschauern ertönen: Farben, Action, Sprites, Bewegung, Geschwindigkeit, Gags und brillante Ideen. Es wird einfach nicht langweilig, alle fünfzig Pixel eine Innovation; Obermotze hier, seltsame Apparaturen dort; jede Etappe verlangt eine ganz besondere Vorgehensweise und wartet mit neuen Herausforderungen auf. Nicht nur die Motivation bestätigt das (entsteht allein durch die Alienjagd), sondern auch das hektische und gruselige Ambiente. Allein vor einigen Nervenzusammenbrüchen beim ersten Durchspielen ist der Spieler nicht sicher: Einige Szenen sehen verdammt unfair aus (sind sie aber dann seltsamerweise nach etwas Übung doch nicht). Im Zwei-Spieler-Modus kommt ein weiteres Problem hinzu: Die Heldensprites sehen sich ein wenig zu ähnlich: "Ach, das bin ja *ich*!": Des weiteren geht bei all der Hektik und dem Schwierigkeitsgrad der zweite Waffen-Slot etwas unter. Nachdem man ein Leben verbraucht hat, verschwinden nämlich beide Waffen. Alles in allem nicht nur ein Aliens-Kultspiel auf Nintendos Jüngstem sondern auch ein Meilenstein der Actionspielgeschichte.

Oben: Wem mag dies putzig Geschöpf wohl bekannt vorkommen.
Links: Über den Dächern von Bladerunner-City — Vorsicht da unten!

Seelenlos

Auch unter Wasser macht unser Held eine farbenprächtige Figur

Eines gleich vorneweg: *Soul Blader* hat nur noch wenig mit dem Vorgänger *Actraiser* gemein. Statt einer Mischung aus *Populous* und *Super Shinobi* orientiert sich *Soul Blader* ziemlich eng an dem Action-Adventure *Zelda*. Das Suchtpotential ist zwar nicht ganz so hoch wie beim "Original", aber mit wachsender Begeisterung führt der Spieler sein Heldensprite über die farbenprächtigen Kontinente, metzelt Monsterscharen nieder und löst kleine Puzzles. Drei Dinge verwehren *Soul Blader* mein freundlichstes Gesicht. Zum einen finde ich den Aktionsfreiraum des Helden etwas zu limitiert — nur ein Säbel ist für meinen Geschmack etwas zu wenig. Ein paar knackige Extras à la *Zelda* (z.B. der Bumerang) hätten mehr Leben ins Spiel gebracht. Zum zweiten ist *Soul Blader* extrem textlastig — mit japanischen Texten kein leichtes Unterfangen für den Spieler. Viele Tips und Hinweise, sowie die Story verlieren sich im Dunkeln des Sprachgewirrs. Der dritte Punkt ist der Sound: Warum die Programmierer diesmal auf die Mitarbeit des *Actraiser*-Musikus verzichtet haben, ist schleierhaft. Obwohl recht gut, kann die musikalische Untermalung von *Soul Blader* den bombastischen Klängen des Erstlings nicht die Ohrmuschel reichen.

Soul Blader

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Enix, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM 77%

Grafik: 80% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

Im letzten Jahr sorgte neben dem berühmten *Super Mario*-Modul, vor allem das Super-Famicom-Spiel *Actraiser* für Furore. Dank fetzigem Sound, stilvollen Grafiken und einer sehr guten Spielbarkeit heimste *Actraiser* fette Wertungen ein. Jetzt gibt's den offiziellen Nachfolger zum Action-Adventure-Knaller: *Soul Blader* heißt der zweite Teil der *Actraiser*-Saga.

Wie im Vorgänger muß ein wackerer Rittersmann einem bösen Buben Einhalt gebieten und ein Fantasyland befreien. In *Soul Blader* steuert Ihr besagten Helden über sieben verschiedene Kontinente. So ein Landstrich besteht aus zwei großen Bereichen: einer Oberwelt und einem oder mehreren Labyrinthen, die jeweils aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Beim Start in einem neuen Kontinent ist auf der Oberwelt kein Lebenszeichen zu entdecken — außer Wildnis nichts zu sehen. Um den Ländern Leben einzuhauchen, müßt Ihr in den Dungeons Monster vertrimmen. Die Feinde entschlüpfen nämlich Generatoren, die sich in "Schalter" verwandeln, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl an Monstern erledigt habt. Tretet Ihr nun auf den Schalter, taucht meistens in der Oberwelt ein Gebäude oder eine neue Spielfigur auf. Andere Schalter dienen dazu, innerhalb des Labyrinthes Türen zu öffnen, Fallen zu entschärfen oder Wege in neue Bereiche freizulegen. Um den Scharen von Monstern Herr zu werden, seid Ihr mit einem scharfen Schwert, einer Rüstung, einem Schild und einer magischen Kugel ausgestattet. Im Laufe des Spiels ergattert Ihr nicht nur bessere Ausrüstung (bis zu acht Schwerter) und durchschlagskräftigere Magie, sondern auch rund 40 verschiedene Gegenstände, die sich per Spezialmenü aktivieren lassen.

Um von einem Kontinent zum nächsten zu reisen, muß erst das Obermonster des derzeitigen Landes erledigt werden. Ist der lokale Finsterling erledigt, bekommt Ihr einen farbigen Würfel, mit dem ein Kontinent-Teleporter aktiviert wird. Wer eine Pause einlegen möchte, kann drei Spielstände speichern. Wir testeten übrigens die japanische Originalfassung. Die zahlreichen Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind in japanisch — eine englische Version von *Soul Blader* ist gerade in Arbeit, und wird in den USA Ende des Jahres erscheinen. Testmuster von Galaxy. *mh*

Der Vorgänger

In Actraiser sind einige Spielstufen von der Seite zu sehen

Mit *Actraiser* zeigte das Super Famicom, was in ihm steckt. Grandiose Grafik, brillanter Sound und eine spielerische Suchtmischung verschafften dem Mustermodul eine dicke Wertung. Mittlerweile gibt es das Spiel auch in englischer Sprache.

Die Dungeons sind aus der Vogelperspektive zu sehen

In diesem Menü werden die eingesammelten Gegenstände angezeigt

Seid Ihr in den Dungeons erfolgreich, tauchen hier Gebäude und Einwohner auf

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO GEO

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Ab sofort:

- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Ralley
Soccer Brawl

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II

Händler-Anfragen erwünscht!

Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

Easy drivin'

Kurven werden mit gelb-schwarzen Pfeilen rechtzeitig angekündigt

Exhaust Heat

Obwohl sich der 3-D-Chip des Super Famicoms für Rennspiele förmlich anbietet, haben sich die Softwareentwickler bisher in vornehmer Zurückhaltung geübt. Außer dem Geniestreich von Nintendo (*F-Zero*) und dem Reinfall von Jaleco (*Big Run*) sitzen Bildschirmraser ohne Lenkrad da. Mittlerweile hat Seta den ersten Formel-1-Flitzer ins Pixel-Rennen geschickt. *Exhaust Heat* bietet uns 16 Strecken, die den original Asphaltarenen nachempfunden sind. Diese dürft Ihr entweder als Trainingsgelände mißbrauchen oder Ihr startet zur kompletten Rennsaison. In diesem Fall donnert Ihr der Reihe nach mit sieben Kollegenkarossen die Kurse entlang. In zwei Übungsfahrten wird der Startplatz bestimmt, danach folgt das dreirundige Rennen.

Davor stattet Ihr Euer Fahrzeug aus — je mehr Preisgeld Ihr im Vorfeld zusammengerast habt, desto luxuriöser das Ambiente. Vom Front- und Heckspoiler über den Motor bis hin zu den Reifen wird ausund umgetauscht. Die Gangschaltung erfolgt automatisch — auf Wunsch mit manueller Unterstützung.

Die jeweils neun besten Gesamtfahrzeiten sowie die Rundenbestzeit von allen 16 Kursen werden dank Batterie langfristig gespeichert. Netterweise sind trotz Japanimport sämtliche Bildschirmtexte in verständlichem Englisch gehalten. Die Anleitung ist dagegen in japanisch gehalten. Testmuster von Galaxy. *mg*

Auch wenn *Exhaust Heat* bei weitem nicht das optimale Rennspektakel verkörpert, hat mir die unkomplizierte Raserei gefallen. Die Grafik kommt dank 3-D-Chip prima rüber (gelegentliche Ruckler eingeschlossen), der Sound ist zurückhaltend, aber angenehm. Nicht zuletzt wegen der nachvollziehbaren und leicht zu handhabenden Steuerung dürfte das Modul auch Formel-1-Greenhorns munden. Von einer echten Simulation ist *Exhaust Heat* natürlich weit weg und ein paar mehr Parameter und Spieloptionen wären mir ebenfalls recht, aber für ein paar Rennen pro Abend krame ich Setas Motodrom gerne raus. Sei's nur, um die Rundenzeiten von meinen Kollegen zu unterbieten.

STECKBRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Seta, Zirka-Preis: 130 Mark
SUPER FAMICOM 68%
Grafik: 56% Sound: 47% Schwierigkeit: mittel

Gewalt im Fernsehen

Zu zweit könnt Ihr ordentlich auf die Pauke hauen (Super NES)

Smash TV

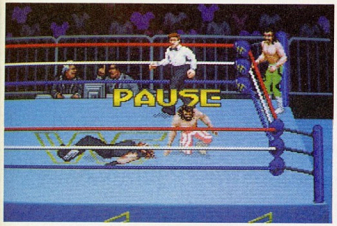
In ferner Zukunft macht eine brutale Fernsehquiz-Sendung von sich reden: *Smash TV*. Ein oder zwei Spieler werden in mehrere Arenen geschickt und dort von Baseballspielern, Panzern und anderen finsteren Figuren angegriffen. Mit angemessener Bewaffnung müssen sich die beiden zur Wehr setzen und ganz einfach versuchen zu überleben und herumliegende Superpreise einzusammeln. Die bildschirmfüllende Arena seht Ihr leicht schräg aus der Vogelperspektive. Aus den vier Eingängen an jeder Seite strömen die gewalttätigen Personen.

Der Clou liegt in der Steuerung: Während Ihr in eine von acht Richtungen lauft, entsprechen die vier Feuertasten den Richtungen, in die Ihr schießt. Drückt Ihr zwei Tasten gleichzeitig, ballern die Gewehre sogar diagonal. Damit könnt Ihr in eine bestimmte Richtung laufen und trotzdem alle Eure Flanken absichern. Neben Geldbündeln und kleinen Geschenkpackungen liegen manchmal auch einige Extrawaffen herum, die für eine begrenzte Zeit anhalten: Raketen-, Granatwerfer und Laser verfehlen kaum ihre Wirkung. Außerdem können nur Extra-Waffen dem Obermotz Schaden zufügen. Insgesamt stehen Euch fünf ausgedehnte Levels bevor, die sich jeweils aus mehreren Arenen zusammensetzen. Ein furchterregender Obermotz schließt eine Spielrunde würdig ab. *Smash TV* ist zur Zeit übrigens nur als US-Import lieferbar. Testmuster von Flashpoint. *ri*

Zum schnellen Abreagieren ist die erstklassige Super-NES-Fassung des Automatenhits *Smash TV* genau das richtige. Mir mangelt es allerdings langfristig an Abwechslung: Sicherlich kommt in jeder neuen Arena eine weitere Gegnersorte hinzu; der einzige Unterschied zum Vorgänger besteht aber lediglich darin, daß das Wesen mehr Treffer verträgt. Etwas witziger sind dagegen die Obermotze. Riesige Sprites, die nur mit der richtigen Taktik klein beigeben, rollen durch die Arena. Apropos Technik: Trotz Unmengen von Sprites wird das rasante Spielgeschehen nicht eine Sekunde langsamer. Für zerstörungswütige Actionfans ein Mordsspaß.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 130 Mark
SUPER FAMICOM 78%
Grafik: 70% Sound: 44% Schwierigkeit: mittel

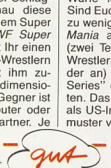
Hulkamania



Der Undertaker liegt am Boden: abreagieren am Joypad

S. Wrestle Mania

Wrestling ist eine typische Sportart, die direkt auf das amerikanische Konsumverhalten zugeschnitten wurde: Muskelbepackte Kraftpakete prügeln sich in einer von Tausenden gewaltgeilen Zuschauern besuchten Arena. Zu sehen, wie ein anderer verdroschen wird, weckt in den meisten eine Art Schadenfreude. Wrestling bietet somit eine ideale Grundlage für einen amüsanten Zwei-Spieler-Schlagabtausch, und genau diese Lücke wird nun auf dem Super NES gefüllt. In *WWF Super Wrestle Mania* könnt Ihr einen von zehn Original-Wrestlern aussuchen und mit ihm zusammen in den dreidimensionalen Ring steigen. Gegner ist entweder der Computer oder ein menschlicher Partner. Je nachdem, in welcher Kampfposition Ihr Euch befindet (laufend, stehend), reagiert der ferngesteuerte Catcher anders auf die Joypad-Tasten. Wenn der Gegner auf Euch zurennt, ist es ein Leichtes, einen "Clothesline" oder "Hiptoss" anzusetzen. Vorausgesetzt, Ihr drückt im richtigen Moment den passenden Knopf. Gut zwei Dutzend verschiedene Bewegungen, Tritte, Stöße und Würfe könnt Ihr anwenden. Sind Euch dabei zwei Wrestler zu wenig, läßt sich die *Wrestle Mania* auch im "Tag Team" (zwei Teams mit jeweils zwei Wrestlern treten gegeneinander an) oder einer "Survivor Series" (vier gegen vier) starten. Das Modul ist zur Zeit nur als US-Import zu haben. Testmuster von Dynatex. *ri*



Logisch, daß ein Solokampf gegen den Computer lange nicht so interessant ist. Zu zweit, vorzugsweise mit einem guten Freund, habt Ihr auf alle Fälle einen Höllenspaß. Die vielen Tritte und Schläge mögen am Anfang etwas irritierend sein, nach einiger Eingewöhnungszeit darf man aber die kontrollierten Prügelkanonaden genießen. Stimmungsvolle, teils digitalisierte Grafik schmückt die Wrestle-Action, *WWF Super Wrestle Mania* läßt eigentlich in keiner Beziehung Wünsche offen; sieht man davon ab, daß man mehr verschiedene Wrestler und Schläge ausprobieren möchte. Kurzum: Zu zweit eine amüsante Art sich zu duellieren, alleine eher ein bißchen öde.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Ljn, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 77%

Grafik: 63% Sound: 57% Schwierigkeit: einstellbar

SCHWEIZ **King Games** SCHWEIZ

SEGA Mega-Drive

CD-ROM (Multi-Norm)	a.A.
Buck Rogers	Fr. 109.-
Kid Chameleon	Fr. 99.-
Pit Fighter	Fr. 99.-
Rings of Power	Fr. 109.-
Tecmo Soccer	Fr. 99.-
Toki	Fr. 99.-
Warsong	Fr. 109.-

SEGA Game-Gear

Berlin Wall	Fr. 59.-
Chessmaster	Fr. 59.-
Sonic the Hedgehog	Fr. 69.-

Super NES

Home Alone	Fr. 109.-
Joe and Mac	Fr. 119.-
Paperboy 2	Fr. 119.-
Smash TV	Fr. 119.-
Super Adv. Island	Fr. 129.-
Super Off Road	Fr. 119.-
Zelda III	Fr. 139.-

Gameboy

Addams Family	Fr. 59.-
Adventure Island	Fr. 59.-
Mega Man 2	Fr. 59.-
Terminator 2	Fr. 59.-

Bei uns ist der Kunde König. Gratisliste unter Tel. 057/273130
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 16.30-21.30. Nur Versand.
Inhaber: S. Schönberg und T. Siegrist

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE – Pitfighter, Kid Chameleon, Terminator, Exile, Valis, Chuck Rock, Alisia Dragoon, David Robinsons Supreme Court, Wonderboy 5 (USA), Desert Strike, Bulls vs. Lakers, Warsong, Task Force Harrier, Toki, u.v.m. Sonderangebote ab 49,- DM. Ständig Neuheiten!

GAME GEAR – Frogger, Slider, Berlin Wall, Joe Montana, Spiele ab 39,- DM

GAMEBOY – die absoluten Tophits + 50 weitere Titel, Spiele ab 39,- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Preisliste gegen frankiertes Rückumschlag! Neues Clubmagazin 5-STAR, über 50 Seiten Umfang mit über 20 aktuellen Spieletests und 10 Seiten Tips & Tricks!

TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	**Tel.: 089-4 48 93 89**
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	**Tel.: 069-1 31 03 61**
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	**Tel.: 07 11-55 66 01**
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	**Tel.: 0421-30 23 45**
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 421	**Tel.: 040-54 30 10**
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)	**Tel.: 030-3 12 46 42**
3400 Göttingen	Papendieck 4	**Tel.: 05 51-48 42 70**
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	**Tel.: 0 86 31-1 59 12**
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	**Tel.: 06 62-87 28 33**
A-6020 Innsbruck	Andechsstr. 85	**Tel.: 05 12-49 26 26**

...ist megastark!

Strategen-Saga

Im zweiten Szenario beschützt Ihr eine zukünftige Mitstreiterin auf dem Nachhauseweg

Warsong

Als NCS' *Long Raiser* vor gut einem halben Jahr auf dem deutschen Importmarkt erschien, erkannten nur wenige die spielerische Tiefe und die fantastische Komplexität dieses Strategieknüllers. Das Handbuch sowie sämtliche Menüs und Texte im Spiel waren in Japanisch gehalten und damit für Normalsterbliche vollkommen unverständlich. Dank dem amerikanischen Hersteller Treco kommt das Spiel nun ein zweites Mal inoffiziell, bzw. als Import nach Deutschland: *Warsong* ist eine getreue *Long-Raiser*-Übersetzung, angenehm gelettert und mit englischem Handbuch ausgestattet.

Ihr übernehmt den Part des Garett, eines Königssohns, der den Untergang des väterlichen Reiches miterlebt und schwört, sich an den übermächtigen Feinden zu rächen. Durch 20 Szenarios führt Eure Reise: Ihr beginnt mit der Rettung der letzten überlebenden Getreuen Eures Vaters, erobert Festungen zurück und bereitet den Gegenangriff in feindliche Gebiete vor. Nach und nach schließen sich Euch ehemalige Ritter und Rebellen an; jeden neuen Helden könnt Ihr genau wie Garret nach Eurem Gutdünken steuern. Außerdem erhalten die Helden (wie in einem Rollenspiel) mit jedem beendeten Kampf Erfahrungspunkte und aus dem einfachen Fighter wird ein beeindruckender Knight Master.

Jedes Szenario stellt eine Schlacht dar: Mittels verschiedener Befehle steuert Ihr Eure Helden und Truppen (Reiter, Bogenschütze, Mönche u.a.) über einen karierten Untergrund. Sind alle Einheiten bewegt, zieht der Computer die "Bösen". Kommt's zum Gefecht zwischen zwei verfeindeten Einheiten, wird das Geschehen in Form einer Actionsequenz dargestellt, in die Ihr jedoch nicht eingreifen könnt. Bei Kämpfen spielen die verschiedensten Faktoren ein Rolle: Die Stärke der Beteiligten und ihrer Waffen, der Terraintyp, die relative Nähe eines charismatischen Befehlshabers, der Einsatz von Magie — angeschlagene Truppen sollten nach dem Kampf natürlich schleunigst geheilt werden.

Bis alle der immer mächtiger werdenden Generäle, Statthalter und Erzzauberer der Finsternis vernichtet sind, dürften einige Dutzend Spielstunden vergehen. Das Modul ist jedoch mit einer Batterie ausgestattet, die Euch das Abspeichern eines Spielstandes auch ohne ellenlanges Paßwort erlaubt.

Testmuster von Galaxy. *wi*

POWER-TIPs

Startet das Szenario neu, sobald Ihr einen Eurer Helden verliert. Achtet darauf, vieltätig zu befördern, um eine gute Mischung aus Kämpfern und Zauberern zu erhalten. Attakkiert starke gegnerische Helden nur mit einem gesunden Recken und haltet Hilfstruppen und einen zweiten eigenen Helden in der Nähe — verletzte Helden müssen gedeckt werden. Versucht Eure Armee kompakt zu halten. Zieht Truppen nicht zu weit vom Anführer weg; angeschlagene Truppen müssen zur Heilung auf ein freies Feld neben dem Held.

In solchen Fenstern werden alle Menüs, Porträts und Gesprächsfetzen eingeblendet.

Fantastisch: Diese Übersetzung des Japano-Bestsellers ist allen Strategiespielern uneingeschränkt zu empfehlen. Fantasievollere Aufgaben und knifflgere Taktiksituationen präsentiert momentan kein anderes Mega-Drive-Modul so benutzer- und einsteigerfreundlich. Anfänger haben's schnell kapiert — Profis werden erstaunt sein über die spielerischen Feinheiten und Gags, die sich hinter funktionellen Menüs verbergen. Die Rollenspielelemente (magische Waffen, neutrale Monster, die keiner der Parteien angehören, Charakterklassen und Beförderungen) würzen das Spiel und lassen schnell Suchterscheinungen aufkommen. Die Gesprächssequenzen sind ebenfalls eine gute Idee: So werden Aufgaben oder Missionen dem Spieler erklärt, ohne daß die dichte Fantasy-Atmosphäre zu Schaden kommt. Wer Englisch versteht und Strategie mag, muß zugreifen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Treco, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **88%**

Grafik: 69% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel

BTX

GALAXY

Konsole jp/dt	299.-
Infrarot 2Playerset	119.-
Buck Rogers e	129.-
Cadash e	99.-
Desert Strike e	99.-
F22 Interceptor e	119.-
John Madden 2 e	99.-
Super Shinobi 2 j	119.-
Super Monaco 2j	119.-
Warsong e	129.-

MEGA DRIVE

CD-ROM j	699.-
Aleste CD j	139.-
Alisia Drag.j	119.-
Kid Chamel.e	119.-

Amberstar	89.-/89.-
Apidya	69.-
Black Crypt	89.-
Elvira 2	89.-
Mad TV	89.-
Populous 2	79.-/89.-
Shadowlands	89.-
Space Quest VI	89.-
Titus the Fox	75.-/75.-
Ultima VI	79.-

ATARI/AMIGA

Epic	89.-
Monkey Isl.2	89.-
Spec.Forces	99.-
Ultima VI	79.-

Big Window	39.-
Donald Duck j/e	65.-/75.-
Joe Montana d	75.-
Sonic j/e	65.-/75.-

GAME GEAR

Alien Syndr.j	69.-
Monst.World 2	69.-

Chuka Taisen j	119.-
Hum Sports Fest.SCD	119.-
Psychic Storm SCDj	119.-
Super Raiden SCDj	119.-

PC ENGINE

Gate o.Thund.	119.-
Spriggan 2 j	119.-

Joystick XE1-SFC j	229.-
Final Fight Guy j	149.-
Streetfighter 2 j	149.-
Sirdion j	149.-

SUP.FAMICOM

F1 Exhaust j	149.-
Top Racer j	149.-

Adventure Island e	69.-
Boulder Dash d	69.-
Mega Man d/e	69.-
Prince of Persia e	69.-
Probotector d/e	69.-
Simpsons d	69.-
TMNT 2 d	69.-

GAMEBOY

Faceball 2000	69.-
Final Fant.I e	79.-
Final Fant.II e	79.-
Final Fant.Adv.	79.-

Civilisation	119.-
Ecoquest	99.-
Falcon MK 3	119.-
P80 Shooting Star	35.-
Patton strikes back	99.-
Space Shuttle	139.-
Ultima Underworld	99.-

IBM

Monkey Isl.2 d	99.-
Sim Ant	99.-
Ultima 7	109.-
Wizardry 7	109.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras. Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151. Telefax:089/7698024
Btx: * Galaxy #
Inh.Plexus GmbH
Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Atomunfall

Deckung: Ein Panzer kommt selten allein (Mega Drive).

Two Crude Dudes

Im Jahr 2010 wird New York dank einer Serie nuklearer Explosionen dem Erdboden gleichgemacht. Etwa 20 Jahre später beginnen erste Restaurierungsarbeiten, die allerdings durch den Terror der Schlägerbande "Big Valley" gestört werden. Schon liegen sich die *Two Crude Dudes* auf die Lauer, der Gang den Garaus zu machen.

In altbekannter *Final-Fight*-Manier steuert Ihr ein bis zwei muskulös gebaute Schläger durch fünf Levels, in denen es nur so von "Big Valleys"-Leuten wimmelt. Ihr lauft die Stadtteile (Straßen, Kaufhäuser und U-Bahn) von links nach rechts ab und streckt allem, das Euch entgegenkommt, die Faust entgegen; ein halbes Dutzend Schlagvariationen gibt's. Herumstreunende Penner, Ampeln und Kisten kann der *Dude* aufheben und anderen Widersachern entgegenschleudern. Mit einer anderen Feuertaste läßt sich das Schwergewicht sogar zum Hüpfen motivieren. Damit erreicht Ihr hauptsächlich höher gelegene Etagen; könnt zum Beispiel Treppen hinaufspringen, granatenwerfende böse Jungs runterzuholen. Ihr könnt Euch damit Euren Weg durch den Level aussuchen; bei zwei Spielern teilt man sich die Etagen erfahrungsgemäß.

Zwischen den Levels steht immer einen Power-Cola-Automat, der nicht auf Einwurf, sonder Einschlag reagiert. Wer mehr Cola-Dosen aus der Kiste rausholt, erhält den größeren Punktebonus. Testmuster von Dynatex. *ri*

Leider bietet das Zungenbrecherspektakel *Two crude Dudes* viel zuwenig verschiedene Gegner. Ihr spielt die fünf Levels ohne großartig auftretende Abwechslung durch — nicht einmal die Cola-Nummer kann mich auf Touren bringen. Zu allem Überfluß läßt auch die träge Steuerung zu wünschen übrig: Unser Held springt weniger wie ein flottes Jump'n'Run-Sprite, er mutet eher wie ein Walroß an. Das macht es schwer, Gegnern durch galante Hüpftechnik auszuweichen. Selbst bei den Obermotzen reicht in den meisten Fällen hinstellen und reinschlagen. Die übrigen Feinde lassen sich zwar angenehm verprügeln, besonders üble Burschen gibt's aber nicht.

STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Dataeast, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE **43%**
Grafik: 58% Sound: 66% Schwierigkeit: einstellbar

Modul Buck

Mit dem Party-Icon unterwegs: Die normale Sicht des Spielers.

Buck Rogers

Countdown to Doomsday

Die Macher der populären AD&D-Rollenspiele wagten sich mit Weltraumheld *Buck Rogers* erstmals an ein zukunftsträchtiges Science-fiction-Szenario. Auch in SSI's Umsetzung für das Mega Drive treibt der immergrüne Kämpfer für die Gerechtigkeit sein Unwesen. Bei seinem Ausflug in die Konsolenwelt hat Buck einige Modifikationen erlebt. So wurde das überbordende Skill-System der Computerversion (über 60 Skills) auf überschaubare 14 Fähigkeiten reduziert. Munitionsmangel gehört der Vergangenheit an — anders als auf dem Computer, verfügen die Waffen jetzt über unbegrenzte Energievorräte. Die größte Mutation hat Buck auf der grafischen Ebene durchgemacht: Die typische 3-D-Perspektive ist im All verschwunden und wurde komplett durch eine isometrische Sicht von schräg oben ersetzt. Aus gleicher Höhe schaut Ihr auch auf den strategischen Bildschirm, auf dem die taktischen Kampfrunden ausgetragen werden. Die Charaktere werden von Euch entweder selbst in die Schlacht geschickt oder wahlweise vom Computer gesteuert. Zusätzlich dürft Ihr, wie im Computervorbild, taktisch angehauchte Raumgefechte austragen und gegnerische Raketen in den Orkus blasen. Jeder Charakter darf eine Station im Schiff besetzen und mit Laser und Blaster zuschlagen.

Testmuster von Electronic Arts. *vw*

Hat man sich vom ersten akustischen Reizangriff erholt und dem unsäglichen Soundtrack konsequent die Luft abgedreht, stehen dem Konsolenhelden vergnügliche Stunden ins Haus. Ein bißchen Flexibilität sollte der SSI-gewöhnte Rollenspieler trotzdem mitbringen, denn die liebgewonnene 3-D-Perspektive ist verschwunden und läßt uns anfangs etwas orientierungslos zurück. Zumal auch der "Area"-Befehl fehlt und so keine Übersicht über den Handlungsort möglich ist. Die numerische Ausdünnung des Skill- und Fertigkeiten-Systems ist nur scheinbar ein Nachteil, erweist sich aber bald als angenehm: So bleiben die Werte der Charaktere schön übersichtlich.

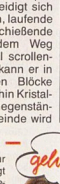
STECK BRIEF
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 130 Mark
MEGA DRIVE **78%**
Grafik: 63% Sound: 28% Schwierigkeit: mittel

Wild-Side-Story

Das Zeitlimit verrinnt recht schnell — Uhren sammeln

Kid Chameleon

Wild Side, das neueste Spiel der Stadt: Kids verschwinden in einer 3-D-Holo-Welt. Doch bisher ist noch niemand zurückgekehrt. Natürlich steckt ein Bösewicht hinter der ganzen Geschichte; sein Name: Heady Metal. *Kid Chameleon*, stadtbekanntes, supercooles Teenie-Idol stürzt sich nun aufopferungsvoll in den Kampf, um die Vermißten zu befreien. In über hundert Levels steht er seinen Jump'n' Run-Mann und verteidigt sich gegen fiese Drachen, laufende Steine und schleimschießende Auswüchse. Auf dem Weg durch die horizontal scrollenden Landschaften, kann er in Mario-Manier gegen Blöcke springen, die daraufhin Kristalle oder bestimmte Gegenstände freigeben. Auf Feinde wird ebenfalls gehüpt. Mittels kleiner Extras darf Kid auch Schießen. Unter anderem findet er Helme, die ihn in eine andere Gestalt versetzen. Er verwandelt sich zum Beispiel in einen kleinen, schwertschwingenden Samurai, in ein maskiertes, Axt-werfendes Ungetüm (Jason läßt grüßen) oder in einen flugfähigen Ikarus-Klon. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Kristalle eingesammelt, dürft Ihr einen Energiesturm entfachen, der je nach momentaner Ausrüstung mehr oder weniger stark ausfällt. Extraleben und zusätzliche Continues lagern in Bonushöhlen und hinter Teleportern gelegenen Geheim-Levels. Außerdem gibt's ein Zeitlimit, das durch das Einsammeln von Uhren ständig aufgefrischt werden darf. *kn*



Nintendos Kultfigur Mario kann beruhigt schlafen: *Kid Cameleon*, Segas designierter Mario-Verschnitt, hat nicht das Zeug zum ernsthaften Konkurrenten. Grafik und Sound machen eine mäßige Figur, bringen nichts Neues. Spielerisch steckt das Modul noch in den Kinderschuhen. Unübersichtlicher Spielaufbau, mysteriöse Punktezählung und mittelmäßige Extras geben ein seltsam verwirrendes Spiel ab. Man hat das Gefühl, Sega wollte alles in das Modul stopfen, was das Genre hergibt. Nichtsdestotrotz kann dem ziemlich umfangreichen *Kid Cameleon* ein gewisser Reiz nicht abgesprochen werden. Spaß macht es allemal — nicht zuletzt dank dén Verwandlungen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 66 %

Grafik: 60 % Sound: 55 % Schwierigkeit: mittel

MEGABOINK

MEGA DRIVE
S.NES/FAMICOM
NEO - GEO
PC ENGINE
GAMEBOY
GAME GEAR

SUPER - AUTOMATEN
PLATINEN
VERSAND + LADEN
Mo.Mi.Fr : 14.00 - 19.00
kostenlose Preislisten !!!
MEGABOINK
Prüfeninger Weg 9
8401 PENTLING (Regensburg)
FAX : 0941 - 949325
tel. 0941 - 998376

Deutsche Spiele zu Jap. Preisen

Mega Drive

Sonic the Hedgeh.	94,-	Asterix	a. A.	+Columns	275,-
Streets of Rage	94,-	Ph. Star III	125,-	Castle of Ill.	68,-
Donald Duck Q.S.	94,-	Sh. in the Darkn.	125,-	Shinobi	68,-
Decap Attack	89,-	Calif. Games	94,-	Sonic	68,-
MM Castle of Ill.	104,-	Starflight	125,-	Donald Duck	68,-
Toe Jam & Earl	94,-	EA Hockey	104,-	S. Monaco GP	52,-

Gamegear

Erkundigen Sie sich nach Neuerscheinungen und anderen Titeln!
Versandkosten 9,50 bei NN und 5,- bei Vorauskasse.

Wir verleihen auch die neuesten und besten SEGA MEGA DRIVE-Spiele.
Einmaliger Mitgliedsbeitrag
Mietgebühr pro Spiel und Woche 7,-
Fordern Sie unser kostenloses Infoblatt an!
Videogames, Schlossbergstr. 14, 8129 Haid
Telefonischer Bestellservice: 08809/1202

Sega Sega Sega Sega

ENDLICH geht die POST ab bei
SOLAR GAMES
DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung
Supermodule zu Superpreisen
SEGA ★ Nintendo
ERÖFFNUNGSWOCHEN vom 1.4.-30.4.92!
Jedes Spiel kann bei uns ausgiebig getestet werden!
Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

Titel	Amiga	MS-DOS
A-Train		a. Anf.
Ambiestar kompl. D	79.95	*
Air Support D	a. Anf.	*
Battle Isle	74.95	94.95
Black Crypt	74.95*	*
Bundesliga Manager Pro 1 MB	74.95	74.95
Cadaver	69.95	94.95
Conan	*	84.95
Crime City kompl. D	69.95	*
Dynablaster	74.95*	*
Das schwarze Auge kompl. D	*	a. Anf.
Falcon 3.0		119.95
Fire and Ice D	69.95*	*
Formula 1 Grand Prix 1 MB	74.95	*
Gateway of the Sav. Fro	74.95*	74.95
John Madden Football	74.95*	*
Kid Gloves II	74.95	*
Knighthrare	74.95	*
Might and Magic III 1 MB	84.95	84.95
Monkey Island II kompl. D	94.95*	94.95

Pinball Dream D	64.95*	*
Populous II 1 MB	74.95	*
Soul Crystal Kompl. D	69.95	*
Sim Ant 1 MB	a. Anf.	a. Anf.
Titus the Fox D	64.95	69.95
Ultima V	19.95	52.95
Ultima VI 1 MB	74.95	74.95
Ultima VII	*	79.95*
W.W.F Wrestling	64.95	69.95
Wizzardry VII	*	79.95*

Sega Mega Drive dt. Version inkl. Sonic 369,-
Sega Mega Drive dt. Version ohne Spiel 289,-

Mega Drive Module:		
	Buck Rogers	a. Anf.
	Quackshot	99.95
	Toe Jam and Earl	99.95
Game Gear Module:	Lucky Dime Caper	69.95
	Frogger	59.95
	Sonic	69.95

Andere Module und SONDERPREISE auf Anfrage!

Versandkosten 8 DM • Nachnahme, Vorkasse 5,- Kein Ladenverkauf! Abholung nur nach Vereinbarung.
24-h-Bestellansahme, pers. Mo.-Fr. 16-20 Uhr. a. Anf. = auf Anfrage; * = Bei Drucklegung nicht lieferbar

SEVEN ELEVEN SOFT
Andreas Schneller • Postfach 5446 • 7500 Karlsruhe 1 • Telefon & Fax 0721/21867

Endlich verständlich

Wonderboy 5

Super

Alle, die angesichts der japanischen Texte in dem Mustermodul *Wonderboy 5: Monsterworld 3* bislang vom Kauf zurückschreckten, können endlich aufatmen. Der fünfte Teil der *Wonderboy*-Serie ist nun in englischer Sprache zu haben. Außer den Texten hat sich nichts an dem formidablen Action-Adventure geändert. Durch acht verschiedene Länder des Monsterlandes steuert Ihr den Serienhelden *Wonderboy*, der schwertschwingend allerlei niedliche Monster platt machen muß. Neben zahlreichen Gegnern warten verzwickte Labyrinthe, ein Haufen kleiner Puzzles und versteckte Extras auf das wackere Sprite. Dank der nun für Europäer verständlichen Bildschirmtexte und Hinweisen dürften auch die knackigeren Rätsel kein Problem mehr darstellen. Die kunterbunte Grafik, putzige Sprites und ein großes Repertoire an gut komponierten Musikstücken runden das spritzige Vergnügen ab. Spaß und Spannung sind bei Wonderboy oberstes Gebot und dürften dem Spieler so manche schlaflose Nacht bereiten. Jeder Action-Adventure-Fan muß zuschlagen.

Der kesse *Wonderboy* erobert hüpfenderweise die Spielerherzen

Testmuster von Sega. *mh*

STECK BRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 86 %
Grafik: 77% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel

Totgesagte leben länger

Undead Line

gelöst

Namenstechnisch besteht zwar kein Zusammenhang, der Spielablauf erinnert allerdings an den Actionhit *Elemental Master*. Auch bei *Undead Line* wird von oben nach unten gescrollt. Allerdings dürft Ihr während des Spiels nicht jederzeit zwischen den Waffensystemen wechseln. Dafür braucht Ihr schon Holzkisten, die des öfteren am Wegesrand postiert sind. Ein zarter Schuß öffnet die Schatztruhe, jeder weitere Treffer "schaltet" eine Waffe weiter. Auf diese Weise verbessert Ihr entweder die Durchschlagskraft Eures Extras oder pickt eine neue Waffe auf. Manche Kisten bergen wiederum Lebenselexiere, Speed-Ups oder Smart-Bomben. Die Auswahlprozedur entspricht dem gerade beschriebenen Modus.

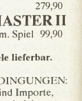
Ihr dürft sechs Levels, ein Musikmenü und drei Schwierigkeitsgrade anwählen sowie auf Continues zurückgreifen. Die Klasse des Vorbildes erreicht Palsoffs Remake zwar nicht, solide Actionunterhaltung mit extrem vielen Extrawaffen gibt's in jedem Fall. Grafik und Musik pendeln sich ebenfalls auf "gehobene Mittelklasse" ein. Kein Ballerfetzer, dafür spielenswert und verdammt hart.

Die Untoten-Parade erstreckt sich über sechs Levels

Testmuster von Contitronic. *mg*

STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Palsoft, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 67 %
Grafik: 67% Sound: 62% Schwierigkeit: schwer

GNADENLOS 0 89-480 29 13



SEGA MEGA

Battlemaster	89,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	**39,90**
Buck Rogers	99,90
California Games	89,90
Crackdown	**39,90**
E - Swat	39,90
Dahna	89,90
Dangerous Seed	49,90
Desert Strike	89,90
Devil Crash	95,90
Double Dragon II	89,90
EA Hockey	75,90
El Viento	75,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiares	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Gynoug	65,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Ishido	**29,90**
James Pond	69,90
Jewel Master	49,90
John Madden II	85,90
Magical Hat	39,90
Marvle Land	59,90
Megatrax	49,90
Midnight Resistance	69,90
Outrun	**39,90**
PGA Golf	89,90
Populous	69,90
Quackshot	**49,90**
Rent a Hero	**49,90**
Rings of Power	**99,90**
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Sonic the Hedgehoc	75,90
Steel Empire	**89,90**
Spiderman	45,90
Starcruiser	49,90
Starflight	95,90
Streets of Rage	69,90
Sword of Sodan	39,90
Tecmo World Cup	79,90
Toe Jam Earl	79,90
Thunderforce II	**49,90**
Toki	**69,90**
Turrican	79,90
Undeadline	69,90
Valis III	49,90
Valis IV	89,90
Verytex	59,90
Volleyball	49,90
Volvief	49,90
Wani Wani World	**39,90**
Warsong	**99,90**
Whip Rush	29,90
Wonderboy III	39,90
Ys III	99,90

GAME GEAR

Gamegear/Columns & Berlin Wall	249,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Berlin Wall	39,90
Donald Duck	52,90
Fantasy Zone	52,90
Galaga 91	52,90
Heavy Weight Ch.	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monaco GP	45,90
Outrun	45,90
Shinobi GG	49,90
Sonic the Hedgehoc	55,90

GAMEBOY

Akkuset	39,90
Lightplayer	29,90
Adventure Islands	55,90
Afterburst	39,90
Altered Space	55,90
Astroid	49,90
Battle Toads	55,90
Bettle Juice	55,90
Bill Elliot	55,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Choplifter II	55,90
Crystal Quest	49,90
Doraemon	29,90
Faceball 2000	59,90
Fishdude	29,90
HAL Wrestling	49,90
Home Alone	55,90
Hong Kong	39,90
Kid Icarus	49,90
Metroid II	49,90
Mickey D. Chase	55,90
Monopoly	59,90
Prince of Persia	55,90
Radar Mission	39,90
Sneaky Snakes	53,90
Robocop II	55,90
Solomon's Club	53,90
Startreck	55,90
Tail Gator	55,90
Turrican	55,90
Volleyfire	29,90
NBA Allstars	55,90
Snow Bros.	39,90
Ishido	15,90
Soccer	29,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	29,90

FAMICOM

Grundgerät RGB inkl. Spiel	459,90
Actraizer	59,90
E.D.F.	109,90
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	119,90
Thunderspirit	99,90
STV	109,90
Ys III	129,90

NEO GEO

Konsole	699,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	269,90
Cyberlip	249,90
Crossed Swords	269,90
Eightman	269,90
Fatal Fury	279,90
Ghostpilot	249,90
Robo Army	269,90
Sengoku	269,90
Soccer Brawl	279,90
Super Spy	219,90
Trash Ralley	279,90

SEGA MASTER II

Grundgerät m. Spiel	99,90

Weitere Spiele lieferbar.

LIEFERBEDINGUNGEN: Alle Spiele sind Importe, ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 7,90 Versandk. Umtausch ist generell ausgeschlossen (ausser bei defekter Ware). Keine Auslandslieferung Sie erreichen uns Mo.- Fr. von 10.00 h - 18.30 h. KEIN LADENVERKAUF Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

Seriensonate

Y's 3

gut

Y's entwickelt mittlerweile einen echten "Käfercharakter": Es läuft und läuft und läuft... In *Y's 3: Wanderers of Y's* verschlägt es den schon aus den ersten beiden Spielen bekannten Helden in ein neues Fantasyland. Wie gewohnt tummelt sich in dem ansonsten recht friedlichen Landstrich ein Bösewicht. Ihr steuert den Rittersmann auf der Suche nach vier magischen Statuen durch ein halbes Dutzend Levels, die von der Seite gezeigt werden und brav in alle Richtungen scrollen. In den unterirdischen Höhlen, einer Eislandschaft, einem Königsschloß und einem Vulkan tummelt sich allerlei Getier, das Eurer Spielfigur den Garaus machen will. Unterwegs findet oder kauft Ihr im lokalen Ort bessere Waffen, Rüstungen oder andere feine Gegenstände. Mit dem adventurelastigen Erstling hat der dritte Teil der Reihe nicht mehr viel zu tun. Hauptsächlich sind flinke Reflexe und Geschick bei der Lösung der Aufgabe gefragt. Die schmucke Grafik und 30 verschiedene Musikstücke sind zwar um einiges frischer als beim ersten Modul (fürs Master System), aber spielerisch erreicht der Neuling nicht die Klasse des Oldies. Testmuster von Contitronic. *mh*

Y's 3 spielt sich auf Mega Drive besser als auf Super NES

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 68%
Grafik: 68% Sound: 69% Schwierigkeit: mittel

Phlegmatischer Flieger

The Rocketeer

na ja

Größtenteils in digitalisierten Bildern und mit genutztem 3-D-Chip präsentiert sich die Filmumsetzung *The Rocketeer* auf dem Super Famicom. Zu Beginn müßt Ihr ein paar Kunstflugrennen absolvieren (immer schön im Kreis herum), dann startet Ihr teils ballernd und oft mit dem klassischen Raketenrucksack in eine Reihe kleinerer Action- und Geschicklichkeitsabenteuer aus verschiedenen Perspektiven. Leider hat man schon nach den ersten Minuten keine Lust mehr: *The Rocketeer* ist durchweg dermaßen langweilig, daß es ein beinahe übermenschliches Maß an Anstrengung und Geduld erfordert, sich von Level zu Level voranzuquälen. Da auf Continues verzichtet wurde, befördert Euch ein Patzer wieder zum Anfang — und da lauert das uninspirierte Fliegerwettrennen, das man zu allem Überfluß zweimal gewinnen muß. Die atmosphärische, aber sehr ruhige Musik und die nostalgischen Comiczwischenbilder ergänzen so den quälend-langweiligen Gesamteindruck: Hier haben ein paar phlegmatische Programmierer ein müdes (und in dieser Beziehung ansteckendes) Spiel geschaffen. Testmuster von Dynatex. *wi*

Operation Rocketeer

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 39%
Grafik: 48% Sound: 50% Schwierigkeit: mittel

MultiMedia Soft
Computerspiele

4800 BIELEFELD
Brakhofstraße 21b
Tel. 0521 - 763981

10 x in Deutschland!

5100 Aachen
Mörgenstraße 4
Tel. 0241 - 407893

Bald in Ihrer Nähe!

5160 DÜREN
Südstraße 24
Tel. 02421 - 56146

Spiel & Spass
durch
MIETEN!

Wollen Sie auch einen MultiMedia Soft-Laden eröffnen? Rufen Sie an: Tel. 0241-407893 15-19.30 Uhr

SoftPower
Berlin
Special News
AMIGA
Pinball Dreams DM 69.-
Amberstar DM 79.-
Mad TV DM 79.-
IBM PC
Shuttle DM 119.-
Civilization Deutsch 109.-
Probieren erlaubt!
Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!
Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filiale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 /492 20 56

Wir kämpfen für
WENIGER MÜLL!
Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:
Vorname, Name
Straße, Hausnummer
Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt
GREENPEACE
Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 20010020
Z00020

VIDEOGAMES*
MEGA DRIVE • GAME BOY
SUPER NES • GAME GEAR
PC-ENGINE
Alle Geräte und massig Zubehör (CD-ROM, Adapter etc.)
Über 60 Titel für die PC-Engine
(u.a. F. M. Tennis, Sonson 2, Alien Crash etc.)
LADEN UND VERSAND
Fischportenstr. 12 • 3250 Hameln • Tel. 05151/24028
*Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

Super Fire Pro-Wrestling

Mit *Super Fire Pro-Wrestling* haltet Ihr unterschiedliche Catch-Wettkämpfe ab. Unter anderem können zwei Spieler im Team oder gegeneinander eine Saison bestreiten. Eine besondere Schwierigkeit lauert jedoch in den japanischen Texten, durch die es sich zu klicken gilt — vom unverständlichen Handbuch ganz zu schweigen. Grafisch recht müde, macht das Spiel kaum Spaß.

Testmuster von Contitronic. *kn*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Human
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 34%
Grafik: 40% Sound: 32%
Schwierigkeit: schwer

Raiden

Die schnörkellose Vertikalballerei *Raiden* gab's bereits fürs Mega Drive und ist jetzt als Import auch für das Super Famicom zu haben. Extras und Feinde zu Land, zu See und in der Luft verkürzen die actionlastige Reise durch acht (teils erbärmlich ruckelnde) Levels. Ähnlich wie bei der Mega-Drive-Version haben Grafik und Sound nicht vom Hocker — alles in allem ist diese Adaption noch schlechter als die Konkurrenzvariante.

Testmuster von Contitronic. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Toei
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 41%
Grafik: 48% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar

Beast Warriors

Catchen ist In — warum sollten also nicht auch ein paar Fantasy-Figuren lossegen? In *Beast Warriors* übernehmt Ihr einen Monstercharakter Eurer Wahl und prügelt in einem steinernen Ring mit elektrischen Seilen auf das gegnerische Mutantenfleisch. Jedes Monster hat seinen eigenen Megahammer als Superwaffe. Die japanische Anleitung und massig Schlagarten versetzen den Spieler jedoch zunehmend in Entsetzen — wer blickt durch? Testmuster von Contitronic. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Riot
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 35%
Grafik: 57% Sound: 44%
Schwierigkeit: schwer

Fighting Masters

Die zwölf kämpfenden Meister aus dem gleichnamigen Modul gehören deutlich der Kreisklasse an. Um in der ersten Liga mitzuspielen, reichen ihre beschränkten Kampftechniken leider nicht aus: Der japanische Hersteller Treco hat den Helden nur jeweils zwei Angriffs- und einen Verteidigungsschlag mitgegeben. Technisch (krude Grafik) und spielerisch (stupides Feuerknopfgetaste) ist's eine einzige Schlamperei. Testmuster von Contitronic. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Treco
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 17%
Grafik: 27% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar

FUNNY-SOFTWARE

Kein Scherz! Eröffnung 1. April 3000 Hannover Georgswall 3

Neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover
Bestellservice:

Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908
NRW: Kamen 12-18 Uhr 02307/72181
Württemberg: Aalen 10-18 Uhr 07361/680633
Baden: Freiburg 10-18 Uhr 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

CARTRIDGES

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,90
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Chuck Rock (Dine Caper)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	94,95
Spitemaun	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
F-19 Tarnkappe	111,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghouls n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Hellfire	111,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kings Bounty	101,95
Klax	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Mystic Star III	121,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95
The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Wrestle War	111,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	57,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psycho World	57,95
Puter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	54,95
Tiny Toon Adven. jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Waggan Land jap.	54,95
Wide Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	269,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Daumier 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mario Bros.	94,95
Paperboy	64,95
Projectector	99,95
Rad Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Wrestlemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Casebby	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Boomerands	47,95
Bowmans Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
F-1 Race	47,95
F1 Rule & A Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	67,95
Final Fantasy Adv.	67,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	77,95
Hunt for Red October	74,95
Mickey Mouse	74,95
Nemesis	69,95
Nemesis 2	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	64,95
Pinball-Rev.o Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Spiderman	67,95
Swate m0ve/Bad n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Tumican	67,95
World Cup	69,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche jap.ch	44,95
Iyne Adapt. Zig Arz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Chiplands jap.	69,95
Chips Challenge	69,95
Electrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Rampaging	77,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Ryger	74,95
Shanghai	74,95
Super Skiing	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?

Auch dickere Sprites sind für das Neo Geo kein Problem

NEO GEO

SNKs wuchtige Traumkonsolen gibt's nun schon seit fast drei Jahren — seit Frühjahr 1992 auch hochoffiziell in Deutschland

Als der japanische Spielautomatenhersteller SNK Anfang der 90er Jahre eine Heimkonsole auf der Basis modernster Automatentechnik präsentierte, blieben die Kunden aufgrund gesalzener Preisempfehlungen weltweit vorsichtig. Auf der letzten CES in Las Vegas nahm SNK dann den zweiten Anlauf — eine riesige Marketingkampagne und drastische Preisreduzierungen sollen nun in den Staaten einen angemessenen Marktanteil sicherstellen. Zwei Deutsche griffen ebenfalls zu: Bjorn Bersheim und Hans-Jörg Hinkel vom M&B-Versand erstanden die Import- und Distributionsrechte für das Neo Geo und haben bereits mit der Auslieferung der PAL-Konsole und erster Spiele für Deutschland begonnen.

Wie bereits angedeutet, ist das Gerät mehr Spielautomat als Videospiel; alle Neo-Geo-Module entstehen so primär für die Spielhalle, erscheinen jedoch beinahe zeitgleich in einer nahezu identischen Version für den Wohnzimmergebrauch. Die technischen Daten (siehe auch den entsprechenden Kasten) der Hardware und die Speicherkapaziät der Module (maximal 330 MBit) lassen deshalb sowohl das Mega Drive als auch das Super NES alt aussehen; dafür ist die Anzahl der Spiele weitaus geringer.

Bisher wurde softwaremäßig trotzdem noch fast jedes Genre abgedeckt: Aus den Anfangstagen des Geräts stammen z.B. das putzige Jump'n'Run **Blue's Journey** und das Fantasy-Geschicklichkeitsspiel **Magican Lord**. Wenig später erschien mit **Riding Hero** das erste Rennspiel, darauf folgten **Top Spy** und die Boxsimulation **Joe Success**. Die bis heute anhaltende Serie grafisch imposanter Prügelspiele läutete vor einiger Zeit **Burnig Fight** ein, das wie die meisten Neo-Geo-Module von zwei Joystick-Künstlern gleichzeitig bespielt werden kann. Bei der Erstveröffentlichung schlugen diese Module noch mit ca. 400 Mark zu Buche, nun gibt's einen Teil der oben aufgeführten älteren Module schon für 250 Mark und weniger.

Die japanischen SNK-Entwickler beeilen sich, mehr zu liefern: Bereits erschienen sind die "Von-Oben"-Raserei **Trash Ralley**, das 3-D-Gemetzel im Fantasy-Ambiente **Crossed Sword**, die Prügelspiele **Eightman** und **Robo-Army**, sowie die Sportsimulation **Soccer Brawl**. Ganz neu sind **Fatal Fury**, die bisher vielleicht spektakulärste Prügelorgie für zu Hause und **Last Resort**, ein "R-Type"-mäßiges Ballerspiel, das alles bisher Dagewesene locker in den Schatten stellt. Ein bis zwei Spiele werden jeden Monat laut SNK fürs Neo Geo fertiggestellt — wir halten Euch auf dem laufenden. *wi*

Soccer Brawl, Blue's Journey und Robo Army: So gut wie jedes Genre ist bereits abgedeckt

Technische Daten

Prozessoren	68000 (12 MHz) Z 80 (3,58 MHz)
RAM-Speicher	64 KByte
Video-RAM	68 KByte
Farben	65536
davon gleichzeitig	4096
Auflösung	320 x 224 Pixel
Sprite-Größe	16 x 512 Pixel
Sprites gleichzeitig	380
Soundkanäle	15 (Stereo)
erhältliche Spiele	ca. 30
Preis Grundgerät	750 Mark
Preis Module	199 bis 329 Mark
Lieferumfang	Konsole, 1 Joypad, Netzgerät, Anschlußkabel

SOFTWARE-VERSAND

ZOGMANN

Grünstraße 11
4703 Bönen
Tel.: 02383/3424
Fax: 02383/57420

	AMIGA/ATARI	PC/IBM
Abandoned Places *	75,-	75,-
Air Support DT *	59,-	
Agony DT *	59,-	
Another World DT	65,-	
Apidya DT *	69,-	
Birds Of Prey DT	73,-	VGA 79,-
Black Gold DV	68,-	DV 75,-
Cadaver DT **		89,-
Castles DT	59,-	
Crime City DV	69,-	
Conquestador DT	69,-	
Devious Designs *	65,-	
Eye of the Beholder 2. 1 MB	69,-	75,-
Elvira 2 DT	75,-	89,-
ECO Quest **		VGA 89,-
First Samurai DT	69,-	
Flames of Freedom DT	75,-	85,-
Formula 1 Grand Prix, 1 MB	72,-	85,-
Gunship 2000 DT 1 MB **	85,-	85,-
Gobliins DT	69,-	69,-
Harlequin DT	65,-	
Heimdall DT	75,-	
Home Alone *	65,-	69,-
Indy Heat DT	65,-	
Kings Quest 5, 1 MB *	85,-	VGA DV95,-
Knights Of The Sky DT, 1 MB	73,-	
Knightmare *	75,-	
Larry 5, 1 MB	85,-	VGA DT85,-
Leander DT	59,-	
Locomotion DT	59,-	
Lord Of The Rings DT	59,-	DT 75,-
Myth **	75,-	
Monkey Island 2 DT 1 MB	75,-	89,-
Monster Pack 2 Inkl. Beast	259,-	
Nova 9 ** Powermonger		89,-
Data Disk DT	39,-	Game DT 73,-
Populus 2 DT, 1 MB	65,-	
Realms DT	75,-	89,-
Roger Rabbit DT *	75,-	75,-
Soul Crystal DT *	69,-	DT 75,-
Space Shuttle DT 1 MB **	105,-	DT 119,-
Suspicious Cargo *	69,-	
ST. Hotelmanager DT	54,-	
Space Quest 4, 1 MB	85,-	VGA DV85,-
Starbyte Supersoccer DV	69,-	DV 75,-
Special Forces DT, 1 MB	72,-	
The Oath DT	59,-	
Thunderhawk	69,-	85,-
Ultima 6, 1 MB *	75,-	75,-
Under Pressure	69,-	
Obitus DT	59,-	DT 73,-
ORK DT	59,-	
Wolfchild DT *	65,-	
Willy Beamish 1 MB	79,-	85,-
W.WF Wrestling DT *	69,-	
Falcon 3.0 **		119,-
Civilization		85,-
Buck Rogers 2 (HD)		69,-

Inland Versand Nachnahme 6,- DM, Ausland Vorkasse EC-Scheck + 16 DM.

*** Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Weitere Spiele auf Anfrage! Spiele für Game Boy, Mega Drive, Nintendo, NES (VS). PC Engine auf Anfrage!**

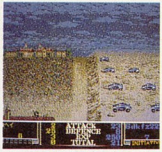
NIPPON CORNER

Frei nach dem Motto "Was in Japan gut ist, ist deshalb noch lange nicht für den deutschen Markt geeignet", erschien vor einigen Wochen ein zwiespältiges Spiel auf dem Import-Markt. Mit *Advanced Military Commander* (kurz *AMC*) erlebt der Mega-Drive-Besitzer den militärischen und waffentechnischen Fortgang des bisher größten Konflikts der Menschheitsgeschichte, des 2. Weltkrieges.

Das gut 200 Seiten starke (natürlich in japanisch gehaltene) Handbuch weist die Richtung: Mit *AMC* bekommen Hexfeld-Experten weniger ein simples Strategiepiel ("Nectaris"-Einflüsse lassen sich trotzdem nicht übersehen), als vielmehr eine akkurate und extrem präzise Simulation. Von der Bedienungsunfreundlichkeit und der spröden Aufmachung amerikanischer Gegenstücke à la SSI blieb aufgrund des Eifers und der handwerklichen Fähigkeiten des japanischen Designerteams jedoch nichts mehr übrig. Grafisch bietet das Spiel neben unzähligen Pixel-Karten in allen Maßstäben die typischen Action-Kampfsequenzen, die deutschen Spielern aus *Battle Isle* und *Long Raiser* hinlänglich bekannt sein dürften. Diesmal wurden jedoch sämtliche Terrain-Typen, Wetterbedingungen und selbst Distanzen (durch Scrolling des Kampfbildschirms) berücksichtigt und optisch umgesetzt. Akustisch schlägt sich der Detail-Ehrgeiz in unzähligen Sound-Effekten und einer Handvoll Melodien (mehrstimmige Interpretationen der Nationalhymnen der beteiligten Parteien) nieder.

Spielerisch läßt sich ein Urteil schon nach wenigen Spielstunden finden: *AMC* ist das beste und gleichzeitig komplexeste Strategiespiel, das jemals nach Europa verschifft wurde. Die (geschätzt) 500 benötigten Spielstunden hält die Motivation locker mit — Finessen, Feinheiten und Abwechslung sowie ungeschlagene Spielbarkeit und unbegrenzt taktisches Potential verschweißen den Mega-Drive-Besitzer für Tage mit dem Joypad.

AMC ist das "Mario" unter den Strategiespielen. Leider bedeutet "Abwechslung" bei *AMC* Waffen, Waffen und noch mehr (neuere, bessere...) Waffen. Inhaltlich ist's so ein Fall für Eltern, die sich zumindest ansatzweise mit dem Hobby ihrer Sprößlinge beschäftigen sollten. *AMC* ist auf der einen Seite nicht bedenklicher als die entsprechenden Kapitel aus einem beliebigen Geschichtsbuch zum gleichen Thema — staubtrocken und wertfrei (ein weiterer Vorwurf, der sich schnell aufdrängt) werden Daten, Fakten und Ereignisse aufgetischt und durchgespielt. Auch läßt sich *AMC* (als bisher weltweise einziges Strategiespiel) nicht im herkömmlichen Sinne gewinnen. Die Feldzüge werden als verschiedene Szenarien eher nachvollzogen denn neu geführt.

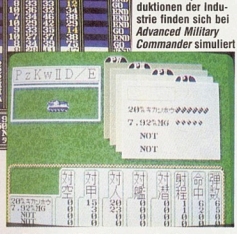


Schlachten werden wie in *Nectaris* durch Actionsequenzen entschieden

Auf der anderen Seite paßt's natürlich absolut nicht in die deutsche Unterhaltungslandschaft: Mord und Totschlag auf Leinwand, Bildschirm und in Wort und Bild ist zwar kein Problem (katapuliert im Gegenteil ganze Film-, Comic- und Romangenres in die Bestellerlisten), geht's jedoch um gewisse Kapitel deutscher Geschichte, ist Verbot angesagt. Offiziell in Deutschland erscheinen wird *AMC* deshalb wohl nie.

Mit faschistischer Propaganda (in dieser Ecke wird *AMC* wohl landen) hat das Spiel trotz Inhalt und Präsentation meiner Meinung nach nichts zu tun. Trotzdem sollten die wenigen erhältlichen Import-Module nur an Erwachsene oder nur mit deren Genehmigung über den Ladentisch gehen. Soviel Rücksicht ist von den Händlern, trotz der Tatsache, daß es in Japan hunderttausendfach an Kids verkauft wurde und dort somit eines der erfolgreichsten Programme der letzten Jahre wurde, zu ver-

Authentisch und übersichtlich spielt Ihr auf Hexfeldern



Die meisten Fahrzeuge können für Spezialeinsätze umgerüstet werden

Selbst Nebenserien und Sonderproduktionen der Industrie finden sich bei *Advanced Military Commander* simuliert

langen. Volljährigen Spielern mit fundierten geschichtlichen Kenntnissen kann ich *AMC* jedoch nur empfehlen.

Advanced Military Commander verfügt neben dem erwähnten Handbuch (die letzten hundert Seiten sind technischen Hintergrundinformationen gewidmet) auch über eine Batterie zum Speichern von maximal drei Spielständen. Der Game-Play-Versand in Berlin und Verl verkauft das Modul darüber hinaus mit einer deutschen Kurzanleitung, in der die wichtigsten Fragen geklärt und alle japanischen Menüs entschlüsselt werden. *wi*

Akira

Bei Eingeweihten genießt der japanische Edel-Comic *Akira* schon seit langem Kultstatus. Das Sf-Meisterwerk vom Autor Katsuhiro Otomo gibt es nicht nur als Comicbuch-Version, die auf 16 Bände verteilt in deutscher Sprache vom Carlsen-Verlag herausgebracht wird, sondern auch als rund zweistündigen Zeichentrickfilm. In Deutschland lief der Film relativ unbemerkt in Programmkinos oder kleineren Hinterhof-Lichtspielhäusern. Völlig zu Unrecht, denn bei Comic und Film kommen nicht nur Hardcore-Freaks auf ihre Kosten, sondern auch "normale" Sience-fiction-Fans. Leider werden die hiesigen Freunde wohl auf eine Videoversion dieses hervorragenden Films verzichten müssen. Besitzer eines NTSC tauglichen Laserdisc-Spielers sind da etwas besser dran. Den Film *Akira* gibt es schon seit geraumer Zeit auf Laserdisc in Japan und den USA zu kaufen – in japanisch versteht sich. Die Ausgabe von ca. 150 Mark (Selbstimport) lohnt sich. Wer die Bücher kennt, kann ohne Probleme den japanischen Dialogen und der Handlung folgen. Der streckenweise schon recht morbide High-Tech-Zeichenstil ist geradezu überirdisch schön und weist selbst die Meisterwerke der Disney-Studios in ihre Schranken. Alleine wegen der gigantischen und unverwechselbaren Bilderpracht sollten sich Fans dieses Stück Filmgeschichte zulegen. *mh*

Lohnt sich für Filmfans: der Zeichentrickknaller *Akira*

Wizardry: Suffering of the Queen

Daß die japanischen Spieler ein besonderes Faible für Rollenspiele und Strategiespiele haben, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Besonders für Konsolen erscheinen im Fernen Osten neue Module des Genres gleich im Dutzend. Beliebt sind nicht nur neue Spiele, sondern auch Neuauflagen alter Klassiker. Von der Firma ASCII ist jetzt eine spezielle Game-Boy-Version des Rollenspiel-Opas *Wizardry* erschienen. Obwohl dem Modul ein neuer Name (*Suffering of the Queen*) und eine neue Hintergrundgeschichte verpaßt worden ist, orientiert sich das Spiel sehr eng an der ersten Computerversion des Oldies.

Mit sechs Charakteren prügelt Ihr Euch durch ein insgesamt acht Stockwerke tiefes 3-D-Dungeon. Leider stellt die Sprachbarriere

Auch beim Game-Boy-*Wizardry* die Dungeons in 3D gezeigt (Game Boy)

auch ausgefuchste Tüftler vor Probleme: Die japanische Anleitung, sowie unverständliche Puzzles und die japanische Benutzerführung sind rätselhaft bis unverständlich. Zaubersprüche verbergen ihre Wirkung hinter dem Zeichenwirrwar, ein Einkaufsbummel im lokalen Zubehörshop sorgt für gepflegte Verwirrung, und der Versuch einen Charakter zu erschaffen scheitert kläglich. Spieler, die schon mit der Computerversion Erfahrungen gesammelt haben, kommen noch am ehesten mit der Benutzerführung zurecht. So entsprechen alle Menüoptionen, Charakterrassen und Zauberformeln weitestgehend denen der Originalspiele. Wer in mühsamer Kleinarbeit die Geheimnisse des Moduls enträtselt, wird mit Fantasyspaß pur bedient. Jede Menge Monster, rund 80 Zaubersprüche und einen ganzen Berg toller Gegenstände findet man nicht alle Tage auf Game-Boy-Format zusammengequetscht. Glücklicherweise ist eine englische Fassung des Moduls geplant und soll Mitte des Jahres in Amerika erscheinen. Zudem wird bei ASCII über eine Veröffentlichung in Europa (Ende 1992) nachgedacht. *mh*

Jens Dührkop
CoSi Computersiele - Simulationen
Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

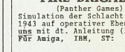
Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525
(Interstel)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1–6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. (*"ENTER"* im Weltraum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, Adlib): 109,95 DM

Napoleon I.
(Storm Computers)
4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung.
ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

Second Front (SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl.
Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE
(Panther Games)
Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf taktischer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.).
Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL
Das neue Strategiespiel vom *EMPIRE*-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung
Für Amiga (1 MB): 99,95 DM
Für IBM (EGA/VGA): 109,95 DM
Scenario Disk für *Perfect General*: für IBM, Amiga: 79,95 DM

ACTION STATIONS!
(Storm Computers)
Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.)!
Für IBM, Amiga (IMB): 99,95 DM
Utility Disk für *Action Stations* (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für TBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL
EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariugenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS
Authentische Simulation von Seeschlachten den 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit *Scenario*- und *Ship Builder*. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM(VGA): 109,95 DM
Battles of Napoleon (SSI), bei uns mit dt. Anl., TBM: 99,95 DM
Storm Across Europe (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM
Western Front (SSI), Frankreich und Italien 1941/44. Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Conflict Middle East: 19 DM
Second Front. 23 DM
Storm Across Europe: 20 DM
White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM
Vorauskasse: 4,90 DM
Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken

Das untere Bild stammt aus "Alien Breed" und wurde aufwendig ge-"raytraced".

Während Leander auf den bösen Drachen einschlägt, breitet der "Realms"-Muskelprotz hilflos die Arme aus

Der ultimative Killerschurke ("Nova 9") schaut beleidigt auf eines der grandiosen "Agony"-Zwischenbilder (rechts)

PRACHT pixel

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Rippenhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C 64
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

Scrypt Computer Club
Computertyp: MS-DOS-System
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Anschrift: Maik Wellhausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC-der Amiga-Fan-Club
Sprengelweg 124 oder
PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Atzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bendorf

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
07 11/77 32 72

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 09 41/2 62 22

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega/ PC-Engine-Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köfering

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr.12
8701 Allersheim
0 93 36/5 03

Tif und Fit
Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Tif und Fit
Schönegg
CH-3919 Saas-Grund
Tel. 02 8/57 16 50

NES Spezialisten Computer/Videosystem:
NES, C 64
Anschrift: Karsten Heims
Johannnis-Ritter-Str. 4
2054 Geesthacht
04 152/7 85 58

Comspec
Computertyp: IBM-kompatible AT/XT
Anschrift: Carsten Meiners
DV-Berater
Fuhneweg 18
D-3300 Braunschweig
05 31/86 26 12

The Dungeon Masters
Computertyp: MS-DOS-AT, Sega Mega Drive, C64, Game Boy
Anschrift: Patrick Michels
Johannnestr. 18
4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)
02 153/8 96 94

Elite
Computertyp: Commodore C64, Commmodore 128, Epson ZX81
Anschrift: Elite
Thorsten Falk
Morellenkaempe 37

Amiga Xenon Club '91
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Xenon Club '91
Marc Bürger
Hervester Str. 88
4370 Marl
02365/69 18 27
oder
Mike Kranfeld
Finkenweg 2
4352 Herten 7
02 09/6 12 24 00

Heavysoft
Computertyp: Commodore Amiga 500, 1000, 2000, C64
Anschrift: Heavysoft
Nicolai Barbat
Weberstr. 5
5068 Radevormwald
02 19 1/66 83 73

The High-score-Hunters Videospielsystem: NES, Game Boy
Anschrift: The High-score-Hunters
Christian Messer
Quellenweg 10
6052 Mühlheim 3
06 108/7 88 41

Challenger Videospielclub
Computertyp: alle Konsolen und Handhelds
Anschrift: Challenger Videospielclub
Gerhard Pienzinger
Niederbreitenbach 177
A-6332 Kirchbichl

Internationaler Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
06082/3364

Lynx-Star-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Lynx-Star-Club
André Linken
Spessarstr. 9B
6457 Maintal 2
06 10/6 52 87

Xantippos Computerclub Montafon
Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Xantippos Computerclub Montafon
Summer Walter
Dorfstr. 733
Ch-6774 Tschagguns
0 55 56/4 99 3

United Amiga Specialists
Computertyp: Amiga
Anschrift: United Amiga Specialists
H. Glock
Schickhardtstr. 33
7149 Remseck 1

Die Game-Mafia
Computertyp: C-64
Anschrift: Die Game Mafia
Tommy Kammerer
Bahnhofstr. 26
7634 Kippenheim 1
0 78 25/6 21

Ultima Computer Club Ulm
Computertyp: Atari STE, At 386er, C 128 D, Sega Master
Anschrift: Ultima Computer Club Ulm
Alexander Lange
Reutlinger Str. 54
7900 Ulm
07 31/4 32 24

Amiga Club Oberhofen
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx
Anschrift: Amiga Club Oberhofen
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
07 51/6 29 18

United Adventurers
Computertyp: alle
Anschrift: United Adventurers
Alexander Schweigart
Alpenveilchenstr. 31
8000 München 21
089/7 00 56 59

Szene Computer Club
Computertyp: C64, Amiga, MS-DOS
Anschrift: Szene Computer Club
Markus Engmann
Dorfstr. 5

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die bisher an mich geschrieben haben. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* • Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar

EINEN CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

8019 Niclasreuth
08065/1339

Software Busters
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600, C64, Game Boy
Anschrift: Software Busters
Florian Gräf
Gnadenlerstr. 20
8075 Vohburg

Jets and Sharks
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600 und 7800
Anschrift: Jets and Sharks
Alexander Hellnäß
Kärnterweg 5
8200 Rosenheim
08031/81334

Amiga Power Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, CDTV
Anschrift: Amiga Power Club
Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstedt

Amiga Ankh Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Anschrift: Amiga Ankh Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9 A
8311 Altfraunenhofen
08705/743

Harpune
Computertyp: C64, PC
Anschrift: Harpune
Holger Betz
Matthäus-Merian-Str. 24
8532 Bad Windsheim

Game Over Club
Computertyp: Walter Brückner
Anschrift: Game Over Club
Walter Brückner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
09369/1591 ab 18 Uhr

Nintendo Power Club
Systeme: Game Boy, Super Famicom
Anschrift: Nintendo Power Club
Gregor Czempiel, T. Eltze
Theodor-Körner-Weg 12
Quedlingburger Weg 98
2000 Hamburg 61

STCD
Computertyp: Atari ST, STe, TT
Anschrift: STCD
Postfach 660204
2800 Bremen
0421/589165

The real wild Dudes
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: The real wild Dudes
Tobias Kück
Stolperstr. 14
2850 Bremerhaven
0471/38672 (Harry)

Druiden-Error-Soft-War
Computertyp: Amiga 500, C64, Plus 4, MS-DOS
Anschrift: Druiden-Error-Soft-War
Meik Fekeler
Gansauweg 54
3538 Marsburg 1
0291/9285 14

GCT Videospiel-Club
Computertyp: Dt. Mega Drive mit Adapter für jap. Spiele, PC-Engine
Anschrift: GCT Videospiel-Club
Alexander Poehlau
Neustr. 19
4019 Monheim
0217 3/55701

T.E.S. / The Electronic System
Computertyp: Amiga, C64
Anschrift: T.E.S. The Electronic System
Martin Krug
Landwehrstr. 1
4230 Wesel
0281/60923

Amigos 500
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Daniel Kuckluck
Hernestr. 29-31
4352 Herten
02366/8256

Angel's Computerclub ACC
Computertyp: PC (IBM-kompatibel)
Anschrift: Angel's Computerclub ACC
Michael Schmidt
Frochtwinkel 76
4390 Gladbeck
0204 3/51754

United Nightmares of Osnabrück
Computertyp: Atari XL/XE-Reihe
Anschrift: United Nightmares of Osnabrück
Reinhard Lingau
Knollstr. 48
4500 Osnabrück
0541/187655

STOS-User-Club
Computertyp: Atari ST/STE
Anschrift:STOS-User Club
Ralf Borutta
Bismarckstr. 7
4630 Bochum 6
0232 7/85792

Herner Computer Club
Computertyp: C64
Anschrift: Herner Computer Club
Postfach 7022
4690 Herne 24

Club Europe
Systeme: NES, Game Boy
Anschrift: Club Europe
H. Assmann
Buchenhöhe
5014 Kerpen 1
0227 3/8263

The Masters of Dungeons
Computertyp: Alle Systeme
Anschrift: The Masters of Dungeons
Giebel/Groh
Ringstr. 33
6035 Oberthausen
0610 4/41624

Public Software
Computertyp: C64/128
Anschrift: Public Software
Ch. Einhaus
In der Fuhr 12
5253 Lindlahr 7
0220 7/3553

KaNi-Computer-Club
Computertyp: IBM-kompatible PCs
Anschrift: KaNi-Computer-Club
Michael Nithammer
Brachtenbecker Weg 39
5990 Altena

A.L.E.X.-Software
Computertyp: Amiga 500, ab '92 auch AT's
Anschrift: A.L.E.X.-Software
Alex Schmidt
Zellerstr. 66
6800 Mannheim 1
0621/372893

Sega: Games, People, Play
Systeme: Sega Master System, Game Gear, Mega Drive
Anschrift: Sega: Games, People, Play
Darius Malicki
Reilsheimerstr. 44/1
6919 Bammental
06223/4918 8

Club 69 000. Der Club der neuen Generation
Computertyp: Amiga 500, C64, Gameboy
Anschrift: Club 69000. Der Club der neuen Generation
Sascha Weishaar
Wilhelmstr. 24
7052 Schwaikheim
0719 5/1405

Public Domain-Club Schorndorf (PDCS)
Computertyp: Amiga, MS-DOS
Anschrift: Jürgern Dieterich
Rehhäldenweg 154
7060 Schorndorf

Sega-Mega-Verleihclub
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: Sega-Mega-Verleih-Club
Andreas Nagl + Markus Rohrmoser
Schloßbergstr. 14
8129 Haid

Neuzugänge

Bytebusters Computerclub
Computertyp: Amiga 500, C64
Leistungen: Anfängerberatung, Tips & Tricks, Erfahrungsaustausch, monatl. Clubnews, Demos
Schwerpunkte: Adventures, Simulationen, Strategiespiele, Tests & Bewertungen, Ballerspiele (Rainbow Arts)
Mitgliedsbeitrag: Rückporto
Anschrift: Bytebusters Computerclub, M. Goettsch, Postlagernd 41-03-75 D, 2840 Diepholz, 05441/5163

Extrem Computer/Videosystem:
Amiga, C64, C 128, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive & Sega Master System
Leistungen: Clubzeitschrift, tägl. Hotline von 15-23 Uhr, Jahreswettbewerb, Clubausweise, monatl. Zusendung einer Clubdisk, PD-Pool, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, verbilligter Einkauf verschied. Computerartikel, gemeinsame Softwareentwicklung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Programmierhilfen, Veranstaltungstips, Spielehilfen
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark monatl. oder 60 Mark jährl.
Anschrift: Extrem,
Stefan Hüls,
Dinxperloher Str. 87,
4290 Bocholt;
02874/3570

The Strike Force 2000 Soft
Computertyp: C64
Leistungen: kostenl. monatl. Diskmag., Gratisanzeigen, Wettbewerbe, Hotline, Spielttests, Interviews, PD-Service,
Schwerpunkte: Diskmagazin, PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark vierteljährlich
Anschrift:
Stefan Konarkowski,
Theodorstr. 15,
4390 Gladbeck,
0204 3/3369 6

Magic 64
Computertyp: C 64
Leistungen: Clubzeitung, Tips & Tricks für Spiele und Hardware, PD-Soft, Einsteigerhilfe
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark in Briefmarken monatl.
Anschrift: Tobias Althoff,
Wichernstr. 20,
5060 Berg.Gladbach 2

Computer Fan Club Hagen e.V.
Leistungen: Hilfe zur Selbsthilfe im Hard- und Softwarebereich, PD-Bibliothek für alle Systeme, Buch und Heftbibliothek
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 6 DM, Jugendliche bis 17, Schüler, Studenten, Arbeitslose, Rentner, Behinderte 6 Mark
Anschrift: Computer Fan Club Hagen e.V.,
Roland Mühlinghaus,
Eickerstr. 46,
5800 Hagen 1,
Tel. und Btx: 02331/24886

PC-Game Club
Computertyp: MS-DOS
Leistungen: monatl. Clubheft, kostenl. Kleinanzeigen alle 3 Monate Clubdisk, Spieletests, Tourniere, Tips Tricks & Lösungen
Schwerpunkte: Lösen von Spielen, Kontakte, Einsteigerhilfen
Mitgliedsbeitrag: 4 Mark
Anschrift: Florian Wagener,
Berliner Str. 9,
6349 Driedorf

Seppel's Amiga Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: monatl. Clubmagazin auf 2 Disks, Softwaretests, Tips & Tricks, Komplettlösungen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Anschrift:
Sebastian Machhausen,
Van-Recum-Str. 3,
6550 Bad Kreuznach,
0671/36495

HANDHELD CORNER

Die Handhelds verlieren langsam ihren Ruf als "kleines Anhängsel der Computerspieleindustrie". Ataris Lynx kommt sogar in den Genuß, eines der ersten Systeme zu sein, für das der Kultautomat *Ramparts* umgesetzt wird (siehe Test nächste Seite). Alle Computerspieler müssen noch etwas auf "ihre" Umsetzung warten. *kn*

Crystal Warriors (Game Gear)

Game Gear

Mit ***Crystal Warriors*** soll auf dem Game Gear eine neue Abenteuergeneration eingeläutet werden. Im *Zelda*-Stil durchwandert Ihr mit einer Gruppe Freiheitskämpfer das Land, um einen berühmten Kristall zu beschützen. Auf dem Weg durch seltsame Burgen und geheimnisvolle Wälder kämpft Ihr mit Hilfe eines taktischen Kampfsystems à la *Final Fantasy Legend* gegen allerlei fiese Feinde. Das Strategiespiel sollte Ende April als Import erhältlich sein. Von ASCII kommt das *Game Gear Carry All*. In der praktischen Tragetasche aus Plastik könnt Ihr das Game Gear selbst, neun Spiele, das Link-Kabel, Batterien, den A/C Adapter sowie den TV-Tuner unterbringen.

Game Gear Carry All

Game Boy

Auf dem Game Boy wird geprügelt. Tengens ***Pit-Fighter*** schlägt sich in Kürze durch die Schaltkreise des Schwarzweißen. Nach Computer- und Mega-Drive-Versionen übernehmt Ihr auch hier die Rolle eines Prügelfreundes. An Schlagarten ist alles erlaubt, selbst Messer und Stahlrohre harren ihrer Benutzung.

Batman — Jokers Return

Pit-Fighter (Game Boy)

In ***Batman — Return of the Joker*** steuert Ihr den bemantelten Helden durch sagenhafte 144 Gotham-City-Levels, auf der Suche nach dem oberbösen Joker. Bis Juni werden sich alle Batman-Fans allerdings gedulden müssen.

Lynx

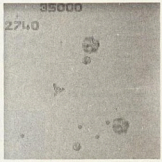
Ein reinrassiges Rollenspiel mit dem wohlklingenden Namen ***The Guardians: Storm over Doria*** könntet Ihr bald Euer eigen nennen. Eine vierköpfige Party macht sich auf den Weg, das Königreich zu retten. Gezeigt werden Eure Charaktere aus der Vogelperspektive. Gekämpft wird in Echtzeit und selbiger Perspektive. Auf dem Weg durch die unendlichen Weiten des Landes seht Ihr die Party auf einer mehrere Bildschirme großen Landkarte herumlaufen.

Monopoly

Wirklich erstaunlich, was man alles auf so einem kleinen Game Boy hinbekommt: Parkers Umsetzung von *Monopoly* enthält das komplette komplexe Brettspiel mit allen bekannten Details. Klar, daß wegen der Pixel-Einstieg etwas schwer fällt, nach etwas Eingewöhnungszeit kommt das Geldschieffel-Feeling aber gut rüber. Ihr könnt sogar zwei Game Boys zusammenlinken. Etwas umständlich, trotzdem: Super! Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Strategie
Hersteller: Parker
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%
Grafik: 60% Sound: 22%
Schwierigkeit: mittel

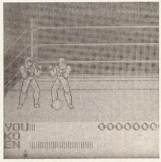


Asteroids

In *Asteroids* steckt ein uraltes Spielprinzip: Ihr fliegt mit einem kleinen Raumschiff über den Bildschirm, könnt Euch drehen und Schub geben. Je nach Level erscheint eine bestimmte Anzahl riesiger Meteoriten, die Ihr alle zu Staub schießen müßt. Dummerweise zerteilt sich der Meteorit in immer kleinere Bruchstücke. Kollisionen mit Meteoriten sind bekanntlich tödlich, spaßige Geschicklichkeitsproben werden abverlangt. Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%
Grafik: 32% Sound: 26%
Schwierigkeit: einstellbar

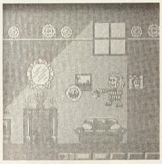


Fighting Simulator

Im *Fighting Simulator* habt Ihr die Wahl zwischen zwei Spielteilen: Seid Ihr alleine, macht Ihr Euch auf die Socken, einen wertvollen Schatz vor bösen Räubern zu schützen. Ihr lauft gelangweilt über einen horizontal scrollenden Bildschirm, und verprügelt Passanten durch Tritte. Linkt Ihr zwei Game Boys zusammen, duelliert Ihr Euch in einem ziemlich schnöden, undurchsichtigen Prügelspiel von der Seite — viel zu umständlich und gewöhnungsbedürftig. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Culture Brain
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 46%
Grafik: 43% Sound: 36%
Schwierigkeit: einstellbar



Beetlejuice

In *Beetlejuice*'-Haus treiben böse Geister ihr Unwesen. In verschiedenen kleinen Jump'n'Shoot-Sequenzen und gelegentlichen Knobelspielchen müßt Ihr insgesamt sechs Levels bestehen, um am Ende schließlich den Oberbösen zu erledigen. Mit Hilfe von Magie dürft Ihr schießen, um die jeweiligen Gegner zu vernichten. Im Prinzip ist *Beetlejuice* eine witzige Spielchensammlung, der anspruchsvolle Gambler fühlt sich allerdings ziemlich veralbert. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 27%
Grafik: 36% Sound: 30%
Schwierigkeit:leicht

Punkte machen ohne Ende.

Mit dem Spiele-Sonderheft AMIGA play!

die Nr. 1!

Das meistgekaufte AMIGA-Magazin bringt mit AMIGA play jetzt ein Spiele Sonderheft

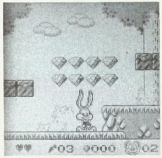
Jetzt Punkte machen mit AMIGA play.

Überleben Sie alle kritischen Stellen.
Zum Beispiel bei:
Populous II ✔
Battle Isle ✔
Lemmings ✔
Monkey Island ✔

AMIGA play führt durch
Larry V ✔
Wonderland ✔
Kings Quest ✔
und viele andere mehr ✔

Mit AMIGA play geht's ab in den High Score – worauf Sie sich verlassen können.

Ab sofort beim Zeitschriftenhändler!



Tiny Toon Adventures

Nachdem die *Tiny Toons* in den USA schon mächtig abgeräumt haben, darf man jetzt Buster und Buds Bunny plus Freunde auf dem Game Boy bewundern. Videospielriese Konami zauberte ein wunderschönes Jump'n'Run nach der, in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg entstandenen Trickfilmserie.

Busters Freundin wurde entführt und so macht er sich mit seinen Freunden auf die Suche durch sechs lange Levels. Während des Spiels darf zwischen den drei Freunden Buster, Plucky Duck und Hamton umgeschaltet werden. Jeder besitzt andere Eigenschaften und Angriffswaffen. Während Buster hasengemäß Möhren feuert, benutzt Plucky Ananas und Hampton Melonen. Mit diesen Früchten läßt sich so mancher Gegner außer Gefecht setzen. Plattspringen nach Mario-Art kann man letztere jedoch auch.

Auf dem Weg durch die Levels findet man eine Menge Diamanten (Extraleben bei 100 Stück) und in Kisten lagernde Munition (Früchte). Versteckte Bonus- und "Spielräume" mit niedlichen Preisen laurern ebenfalls. Um einige Abschnitte zu meistern, ist die Hilfe besonderer Freunde nötig. Der gefräßige Dizzy Devil gräbt Euch zum Beispiel den Weg frei, muß im nachhinein jedoch fleißig gefüttert werden.

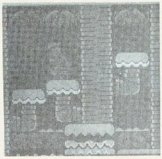
Im Endeffekt entpuppt sich *Tiny Toon Adventures* als ein sagenhaft putziges Jump'n'Run, das in Sachen Spielbarkeit Game-Boy-Mario ernsthafte Konkurrenz macht. Grafisch gibt's auf diesem Sektor kaum amüsanteres: die Gegnersprites sind fast zu niedlich, als daß man schnöde auf sie raufhüpfen könnte. Besonders niedlich sind die Animationen der drei Freunde ausgefallen. Busters lange Ohren wippen im Takt, während Plucky entengemäß durch die Gegend watschelt. Ein Gag jagt den nächsten, eine Überraschung die andere. Kaufen und genießen. Zur Zeit liegt nur der Japanimport vor, das offizielle deutsche *Tiny Toons* erscheint im Frühsommer. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 80%

Grafik: 82% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel



Adventure Island

Nach dem niedlichen *Super Adventure Island* auf dem Super Famicom rief Hudson die Master-Higgins-Saga auch auf dem Game Boy ins Leben. Über sechs Inseln mit je mehreren Levels jagt Ihr Euren kleinen Steinzeithelden in bewährter Jump'n'Run-Manier, die sehr an *Wonderboy* erinnert.

Auf dem Weg durch die teils horizontal, teils vertikal scrollenden Welten begegnet Ihr Freund wie Feind. In Eier, die seitlich des Wegs liegen, lagern diverse Extras. Zum Beispiel ergattert Ihr so das obligatorische Äxtchen, mit dem Ihr nervige Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken könnt. Das beliebte Skateboard fehlt ebensowenig. Auch andere "Transportmittel" warten auf den Spieler: kleine Dinos und Drachen, die auf Knopfdruck sogar Feuer speien und auf andere Art und Weise hilfreich zur Seite stehen. Am Ende jedes Levels gibt's eine Bonusrunde, in der sich mit viel Glück ein Extraleben ergattern läßt — pünktlich mit dem Level-Finale einer Insel lauert der Obermotz. In versteckten Bonusräumen findet Ihr Waffen, Extraleben und Früchte. Da mit der Zeit Eure Energie verrinnt, muß ständig Obst eingesackt werden.

Trotz größter *Wonderboy*-Ähnlichkeit hat sich *Adventure Island* einen eigenen Stil bewahrt. Auf dem Game Boy bringt die Hüpferei ordentlich Spaß, der von teils kontrastarmer Grafik etwas in Mitleidenschaft gezogen wird. Ist man in einigen Levels gezwungen, sehr schnell zu laufen (kaum Obst zu finden), verschwinden auf dem kleinen Bildschirm so manche Feinde — man bemerkt sie erst bei Berührung. Das Scrolling hinterläßt die berüchtigten Schatten; die Grafik verschwimmt. Abgesehen davon, ist die Früchtehatz sehr komplex, obwohl die Levels zu ausgedehnt sind. Die Lebensweisheit "In der Kürze liegt die Würze" hätten sich auch die Hudson-Programmierer zu Herzen nehmen sollen. Alles in allem ein gutes Jump'n'Run ohne High-End-Ambitionen. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 63% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

Hook

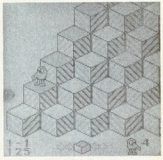
Nachdem Peter Pan alias Robert Williams im Kino Käpt'n Hook das Fürchten lehrte, darf jetzt auch der Game-Boy-Spieler ran. *Hook* erweist sich als extrem schweres Jump'n'Run mit fantastischer Optik. Durch die detaillierte Grafik kommen aber die kleinen Dinge, die Peter pro Level aufsammeln muß, kaum zur Geltung. Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Fazit: Ein sehr knifliges Spiel mit wenig Extras, aber einer Menge Überraschungen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer



Q*Bert

Ein Klassiker erhüpft sich den Game Boy: Das Rüsseltier *Q*Bert* wagt den Sprung auf den Schwarzweißbildschirm und macht dabei eine ausgezeichnete Figur. Wer den Hüpfer schon vor gut zehn Jahren mochte, wird sich auch an seinem neuen Auftritt erfreuen. Allerdings dürften selbst "normale" Game-Boy-Besitzer an dem einfachen Geschicklichkeitsspiel ihre Freude haben. Gerade für zwischendurch bietet sich *Q*Bert* an. Testmuster von Allan. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Mega Man 2

Mega Man, geplagter Jump'n'Run-Held in einem halben Dutzend Spiele für die Nintendo-Familie, erlebt nun sein zweites Game-Boy-Abenteuer: In *Mega Man 2* erwarten ihn Dr. Willy und acht weitere Robo-Mießlinge; dafür steht ihm diesmal ein Hund zur Seite, der sich auf Wunsch in ein Trampoline, einen Jet oder ein U-Boot verwandelt. *Mega-Man*-Fans werden das Modul, trotz hochgeschraubtem Schwierigkeitsgrad lieben. Testmuster von Flashpoint. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 77%

Grafik: 74% Sound: 69%

Schwierigkeit: schwer

Elevator Action

Vor fast einem Jahrzehnt war *Elevator Action* ein vielbeachteter Arcade-Titel. Heute mutet das einfache Spielprinzip (Leute abknallen und hinter Türen Extras suchen) ziemlich antiquiert an — zumal die Umsetzung weder technisch noch spielerisch gefällt. Darüber hinaus schrecken mieser Sound und mäßige Grafik zusätzlich ab. Für Actionfans gibt's Dutzende bessere Spiele — nur absolute Nostalgie-Freaks sollten mit dem Modulkauf liebäugeln. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 43% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

Sagaia

Endlich rüttelt jemand an der Action-vormachtstellung von Konami auf dem Game Boy. Taito beschert uns mit der *Darius*-Fortsetzung *Sagaia* eine famose Ballerlei. Mir gefällt die Game-Boy-Version fast besser als die Farboriginale. Die Mischung aus erproben Spielelementen und neuen Einfällen kommt blendend an. *Sagaia* erreicht zwar nicht ganz das *Parodius*-Niveau, läßt aber solche Perlen wie *Gradius 2* hinter sich. Testmuster von Dynatex. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 82%
Grafik: 78% Sound: 68%
Schwierigkeit: einstellbar

Prince of Persia

Der *Prince of Persia* schlängelt sich so gekonnt durch das Geschicklichkeitsspiel, daß er sich die Auszeichnung für "die am besten animierte Spielfigur" redlich verdient hat. Durch hindernisbestückte Labyrinthe führt der Weg des Prinzen. Die Widrigkeiten kann er dank anprogrammierter Gewandtheit, elegant überwinden und prügelt sich mit eventuell auftauchenden Feinden. *Prince of Persia* gehört für mich in jeden Game Boy. Testmuster von Flashpoint. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin/Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 71%
Grafik: 75% Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel

Super Skweek

Dieses bonbonfarbene Geschicklichkeitsspiel (Herkunftsland: Frankreich) gab's schon für die meisten Heimcomputer; jetzt präsentiert es sich komplett mit Intro, Level-Anwahl und putzigen Zwischensequenzen auf Ataris Kleinstem. Das Spiel selbst ist nett und schnell kapiert (Ihr lauft über rechteckige Fließen und färbt sie dabei um) und mit vielen Extras gespickt. Nichts für Profis, für Anfänger und Niedlichkeitsfanatiker, aber gut geeignet. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 61%
Grafik: 58% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar

Ramparts

Im Mittelalter wurden Streitigkeiten mit den Nachbarn recht simpel bereinigt: Die Kontrahenten zogen die Schießscharten auf und bombten den Gegner in Grund und Boden. Wessen Burgmauern sich dabei als besonders standfest erwiesen, der hatte gewonnen. In *Ramparts* dürft Ihr die guten alten Zeiten alleine oder zu zweit nachspielen. Nachdem Ihr Euch für den Anfänger- oder Experten-Level entschieden habt, wählt Ihr einen Bauplatz aus, auf dem automatisch eine kleine Burg errichtet wird. Anschließend verteilen wir drei Kanonen auf den Burgmauern, mit denen in der nun folgenden Kampfrunde die Schloßmauern des Gegners zerstört werden. Haben alle Ihr Pulver verschossen, werden automatisch die Trümmer weggeräumt und der Wiederaufbau kann beginnen. Unter Zeitdruck errichtet Ihr die Burgmauern neu. Leider werden die Bauteile à la Tetris nach dem Zufallsprinzip angeboten und müssen erst mittels Steuerkreuz an die richtigen Stellen geschoben und gedreht werden. Zu allem Überfluß läuft unerbittlich der Sekundenzeiger mit: Nach einem knakkigen Zeitlimit ist Schluß. Wer jetzt keine lückenlose Mauer sein eigen nennt, hat leider verloren und muß eins seiner zwei Continues anbrechen. Spieler, die sich allein als Kanonier bewähren wollen, zerstören nicht via Kabel die Festungen der Gegner, sondern bomben die Schiffe einer feindlichen Invasionstruppe zu den Fischen.

Besonders im Zweispielermodus verdient sich Rampart einen extra dicken Schadenfreudebonus. Nichts macht soviel Spaß, wie die Klötzchenstapel des Spielkameraden umzustoßen. Spielt man gegen den Computer, dann hat man auch im Beginnermodus kaum eine Chance, die feindliche Flotte rechtzeitig zu stoppen. Etwas mehr zeitliche Fairness hätte nicht nur die Motivation des Solospielers, sondern auch die *POWER-WERTUNG* etwas angehoben. Nichts desto trotz zählt *Ramparts* zu den innovativsten und besten aktuellen Strategie/Action-Mixturen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 78%
Grafik: 68% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer

Amazing Tater

Wer sich noch an den Denkspielnüller *Kwirk* (auch als *Puzzle Boy* bekannt) erinnert, blickt bereits durch. *Amazing Tater* ist die offizielle Fortsetzung, bietet frische Aufgabenstellungen, ein paar neue Features und weist jedes Anzeichen von Ermüdungserscheinungen weit von sich. Überzeugende Musik und übersichtliche Grafik setzen das Elite-Modul kompetent in Szene. Kurzweilige Game-Boy-Unterhaltung für jedermann. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atlus
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 82%
Grafik: 40% Sound: 68%
Schwierigkeit: einstellbar

Pop Up

Nach der recht üblen Computerversion läßt Infogrames das *Pop Up*-Bällchen auf dem Game Boy von Plattform zu Plattform hüpfen. Auf der Jagd nach Extras trefft Ihr auf brüchige, wackelige und brennende Plattform-Abarten. Dank toller Musik macht das Game-Boy-*Pop Up* deutlich mehr Spaß als das Original. Die Steuerung ist korrekt, täuscht aber nicht über das auf Dauer langweilige Spielprinzip hinweg. Die Motivation hält sich trotz Paßwortsystem in Grenzen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 51%
Grafik: 55% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel

Berlin Wall

Kaneco hat ein zeitgeschichtliches Wunder als Anlaß mißbraucht, die Neuauflage eines der allerersten Computerspiele aus den 70ern vorzustellen. Damals mußten Deutschlands Frühzeit-Freaks mittels einem Hämmerchen Löcher in den Boden schlagen und Monster hineinlocken. Außer ein paar Extras hat sich am Spielkonzept wenig geändert. Die gute Grundidee, sorgt auch heute noch für kurzzeitig amüsantes Geschicklichkeitsspiel. Testmuster von Dynatex. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kaneco
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 64%
Grafik: 62% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC

Nirvana: Nevermind

In den Medien wird die amerikanische Drei-Mann-Band als der große Newcomer der 90er Jahre gefeiert, auf MTV läuft das "Smells like teen spirit"-Video den ganzen Tag. Und das nicht ohne Grund. In den Songs kracht härtester Metal mit Punk zusammen und wird durch Popmelodien vereint. Das scheint, dank gegensätzlicher Stilrichtungen, unmöglich zu sein — das Ergebnis ist aber verblüffend einfach und vor allem hörenswert. Kurz gesagt: Nirvanas "Nevermind" ist einzigartig. *kn*

MCA DGC DGCD 24425
12 Tracks / 59:23 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC

For the Boys

Der stimmgewandte Schauspiel-Irwisch Bette Midler gibt ihren Gefühlen nach: "For the Boys" beschert gefühlvolle 50er Jahre-Songs, eingebettet in furiosen Big-Band-Sound. Sind die Sangesattacken der Leinwandstars meist furchterregend mies, stellt die Lady ein weiteres Mal ihr Goldkehlchen unter Beweis. Bette Midler kann nicht nur besser singen als das Gros der Profikrächzer; sie hat sich auch das richtige Material ausgesucht. Ein wunderschön sentimentales, aber perfekt produziertes Silberlingjuwel. *mg*

Atlantik 7567-82329
13 Tracks / 37:14 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

Cassandra Wilson

Drei hervorragende Instrumentalisten und eine der momentan interessantesten Leadvocalistin der Jazzwelt bringen sieben größtenteils gecoverte (Coleman, Monk, aber auch Bourelly) Kompositionen kraftvoll und selbstbewußt auf die Live-Bühne. Cassandra Wilsons Stimme als viertes Instrument verbindet sich im Moment ihres Einsatzes harmonisch mit dem schwer groovenden Jazzgebläu ihrer Begleiter. Neben einigen gelungenen Einfällen und Überraschungen überzeugen durchgehend Dynamik, Natürlichkeit und Vitalität: Rythmus und Soul für die 90er Jahre. *wi*

Polydor JMT 849 149
7 Tracks / 69:10 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

Meet the Feebles

Nicht die Muppets, nicht die Turtles und nicht die Tiny Toons — die weniger prominenten Feebles sind eine Mischung aus den genannten Tier-Protagonisten, sowie durchgeknallten Mutanten und sind Hauptdarsteller in einem der gemeinsten Filme des letzten Jahres. Schon allein deshalb kauft man sich den Soundtrack auf CD: Mit vielen Bildern, unleserlichen Notizen zum Lebenslauf der einzelnen Feebles und gut 100 Minuten anarchistischer Show-Musik ist's ein Muß für Cineasten und Toon-Freaks. *wi*

Q.D.K.Media CD 003
24 Tracks / 50:33 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

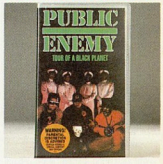
COMPACT DISC

Tempo Jazz Edition Vol 4

Der Hype des letzten Jahres ist — rasender Zeitgeist sei es geklagt — zwar etwas abgeflaut, trotzdem ist die versammelte Nachwuchs-Prominenz des englischen "Talkin Loud" Labels (Omar, Galliano, Young Diciples) allemal für einen entspannt-gepflegten Hörgenuß gut. Die durchgehend tanzbaren Mixturen aus Jazz, Soul und Hip Hop kommen ohne jede verkopfte Jazz-Intellektualität daher und machen Appetit auf mehr. Wer Lust auf neue Hörerlebnisse hat, sollte mal reinhören. *vw*

Polydor 515 035-2
12 Tracks / 62:27 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Public Enemy

Um amerikanische Kids vor "Tour of a Black Planet" zu schützen, erhielt das Video dort einen leuchtenden "Parental Discretion"-Aufkleber — hierzulande ist's ohne Altersbeschränkung freigegeben. Trotzdem werden die Hardcore-Rapper ihrem Ruf gerecht und rücken die Probleme der schwarzen Bevölkerung Amerikas recht derb in Blick und Ohr des Zuschauers. Ihr Hip Hop (der Video enthält auch Tracks aus S. Lees "Jungle Fever") ist Geschmackssache — das mit Anthrax eingespielte "Bring the Noise" könnte aber auch Metal-Fans zur Clip-Compilation greifen lassen. *wi*

MVC 490502
17 Tracks / 65 Minuten
POWER-WERTUNG
empfehlenswert

POWER PLAY LESER SERVICE

7,92

Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2,92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

3,92

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

4,92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

3,91

Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

6,91

Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

8,91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

6,91

Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia", Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

12,91

Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

4,91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

10,91

Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11,91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90 und 8/90, 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

KAUFVIDEO

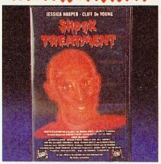
Roger & Me

Vor der Erfindung des Fernsehens gab es ein Filmgenre, das heute fast nicht mehr existiert. Oder seid Ihr jemals ins Kino gegangen, um Euch einen Dokumentarfilm anzusehen: Wir erinnern uns nur mit Grausen an die unsäglichen Tierfilme, die einigen "Jugendfilmen" vorgeschaltet waren. Mit diesen Pausenfüllern, die inzwischen von Langnese- oder Happy-Barcardi-Werbung abgelöst wurden, haben echte Dokumentarfilme wenig gemein.

Zum Glück gibt es noch Kinoverrückte, die neben all der "Terminator"-Kommerzwucht an ein anderes Kino glauben. Der Regisseur und Produzent Michael Moore zeigt uns, daß es auch anders geht. In seinem Dokumentarfilm "Roger & Me" entführt er uns in das US-Städtchen Flint. Dort drehte sich bis zum Jahr 1987 alles um das Auto. Bis der amerikanische Konzern General Motors sein dortiges Werk dicht machte und die gesamnte Produktion ins billige Mexiko verlegte. Die Hälfte der Einwohner von Flint wurde arbeitslos. Ausgerüstet mit Kamera und Mikrofon zieht Moore deshalb los und heftet sich an die Fersen von Roger Flint, dem verantwortlichen Manager. Seine Bemühungen, den geheimnisvollen Drahtzieher der Umzugsaktion vor die Kamera zu bekommen, entwickeln sich zu einer der bissigsten Satiren der letzten Jahre. Moore läßt sich weder von zähen Vorzimmerdamen, noch von harten Bodyguards abschrecken. Wird es ihm gelingen, Licht in das Dunkel zu bringen? "Roger & Me" ist ein Kabinettstück gehobener Kinounterhaltung. In den 90 Filmminuten erfahren wir mehr über das wirkliche Amerika, als in der gesamten übrigen Hollywood-Jahresproduktion. *vw*

***Regie:* Michael Moore**
***Produzent:* Michael Moore**
***Drehbuch:* Michael Moore**
***Laufzeit:* ca. 87 Minuten**
***FSK-Freigabe:* ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:* Warner Home Video**
***Zirka-Preis:* 29 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Shock Treatment

Die "Rocky Horror Picture Show" ist längst zum Musical-Klassiker geworden. Mit "Shock Treatment" wollte Autor Richard (Rift Raff) O'Brian an den Riesenerfolg seines Erstlings anknüpfen. Die bunte Satire um amerikanische Privatfernsehsender, TV-Shows und Nervenärzte kann leider nur in Ansätzen überzeugen. Auch die gesamte Schauspielertruppe aus Rocky Horror kann das Musical nicht retten. *vw*

***Regie:* Jim Sharman**
***FSK-Freigabe:* ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:* Fox-Video**
***Zirka-Preis:* 29,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
für Fans

KAUFVIDEO

Um Mitternacht

Regisseur Bertrand Tavernier hat mit "Um Mitternacht" eine Hommage an den Jazz inszeniert, wie sie eindringlicher nicht sein kann. Die Geschichte um die Freundschaft zwischen dem schwarzen Saxophonisten Dale (Dexter Gordon) und dem Zeichner Francis (Francois Cluzet) wird zu einer einzigen Huldigung an die Musik. Der Zuschauer ist dem kühl-melancholischen Großstadtjazz von Dexter Gordon und Herbie Hancock bald rettungslos verfallen. *vw*

***Regie:* Bertrand Tavernier**
***Videoanbieter:* Warner Home**
***Zirka-Preis:* 29,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für *AMIGA* 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für *AMIGA* 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden *AMIGA*	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden *AMIGA*	169,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 2000	89,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für *AMIGA* 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für *AMIGA* 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer DeInterlace für *AMIGA* 2000	298,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

***AMIGA* 2000 neueste Version OS2.0 1145,- DM**
***AMIGA* 3000 neueste Version, ab 3499,- DM**

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! **ab 598,- DM**

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Noch Fragen ?? ✆ 02 09 / 49 58 04 (ab 14 Uhr)
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.
➞ Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
➞ Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
➞ Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr:
➞ Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
➞ Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
➞ Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider alle Leistungen **nur für Mitglieder**. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein ✗) nicht vergessen und per ✈ oder so an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden . (Natürlich frankiert)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren.

Ja, ich will Mitglied werden!
Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:
Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

KAUFVIDEO

Kevin allein zu Haus

Zum bevorstehenden Weihnachtsfest wollen die McCallisters im Kreise ihrer Lieben nach Europa, genauer gesagt nach Paris fliegen. Nur einer schießt quer: Kevin (Jungstar Macaulay Culkin) nervt, quängelt und stellt ungewollt einigen Unsinn an. Mami und Papi McCallister sprechen ein Machtwort und verbannen Kevin für die Zeit der Reisevorbereitungen in sein Zimmer. Der Stubenarrest findet bei Kevin keinen besonders gulen Anklang und sein größter Weihnachtswunsch: Die Eltern mögen doch samt Geschwistern verschwinden. Der nächste Morgen naht und Kevins Wunsch hat sich bewahrheitet. Die komplette Familie ist auf dem Weg nach Paris — ohne Kevin, der schlicht vergessen wurde.

Kevin ist glücklich und nutzt die Freiheit, um ein gemütliches Fest zu feiern. Zwei ausgekochte Gauner nutzen die Weihnachtszeit, um die verwaisten Häuser auszuplündern. Schließlich ist Weihnachten und alle Familien sind in die Ferien gefahren. Es kommt, wie's kommen muß: Die beiden Einbrecher wollen sich auch an Kevins Heimstatt bereichern. Der findet das gar nicht witzig und bereitet den Dieben, die sich übrigens ziemlich dämlich anstellen, einen herzlichen und humorvollen Empfang: Slapstick pur folgt. "Kevin allein zu Haus" war **der** Überraschungserfolg des Jahres 1991. Mit einem Minibudget gedreht, spielte "Home Alone" in den USA sogar mehr als der sündhaft teure Actionkaller "Terminator 2" ein. Leider schleppt sich das Zelluloidvergnügen ein wenig über die Distanz von 99 Minuten. Die absolut einzigartig brillanten 20 Slapstickminuten rechtfertigen allerdings den Kauf des Videos. *mh*

Regie: **Chris Columbus**
Produzenten: **Mark Levinson, Scott Rosenfelt, Tarquin Gotch**
Darsteller: **Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern, John Heard, Catherine OHara**
Drehbuch: **John Hughes**
Laufzeit: **99 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Fox Video**
Zirka-Preis: **39 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BRETTSPIEL

Britannia

Die Grundlage von "Britannia" bilden die Kriege und Völkerwanderungen im Britannien der Zeit von 43 bis 1085 nach Christus — von der römischen Invasion bis hin zur normannischen Eroberung. Drei bis fünf Spieler übernehmen die Führung mehrerer Völker und versuchen, durch strategische Invasions- und Konfliktsplanung möglichst viele Siegpunkte zu erlangen. In etwa vier Stunden werden 16 Runden durchgespielt, in denen die einzelnen Völker entsprechend einer tabellarischen Reihenfolge zum Zug kommen. Es gilt nun möglichst viele Gebiete in Großbritannien zu erobern und das betreffende Volk zu verbreiten. Je nach Art des besetzten Gebietes erhalten die Armeen automatisch Bevölkerungszuwachs. Je fruchtbarer der Boden desto größer werden die Armeen. Zu festgelegten Zeitpunkten stoßen zusätzlich einige Invasorentruppen übers Meer hinzu, die sich meist kämpferisch in das Geschehen werfen. Kommt es auf einem Feld schließlich zum Konflikt, entscheiden mehrere Würfel den Ausgang. Je mehr Armeen zur Verfügung stehen, desto größer sind die Siegchancen. Zu festgelegten Zeitpunkten in der Geschichte erhalten einige Völker Anführer. Das erhöht die Siegchancen natürlich. Es wird auch ein Bretwalda, eine Art großbritischer König gewählt. Das entsprechende Volk genießt entsprechende Vorteile. Doch Vorsicht, für manche Gebiete gibt's je nach Art des besetzenden Volkes mehr Siegpunkte. Eine vernünftige Eroberungsstrategie, auch im großen historischen Rahmen ist also angesagt.

Obwohl größere Ereignisse fest im Spiel verankert sind, läßt Britannia keineswegs zu wenig Freiraum für die Spieler. Im Gegenteil, das Nachspielen und Beeinflussen historischer Begebenheiten entbehrt nicht einer gewissen Faszination. Nach vier Stunden ist die erste Kraft zwar verbraucht, das nächste Britannia-Treffen läßt sich aber kaum jemand entgehen. Ein Highlight unter den Brettspielen. *ri*

ISBN: **3-9801650-2-8**
Autor: **Lewis E. Pulsipher**
Verlag: **Welt der Spiele**
Zirka-Preis: **50 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Inserentenverzeichnis

Bachem Softwareversand 38
Bachler 81
Berry Lösungsservice 73

Club der Computerfreunde 162
Computerworld 73
Conterna 59
CoSi 151
CPS 49
CPS Heidak 84/85
CWM 164

DIF Game Verlag 79
Disk 1 Computersoftware 129
Dynatex 93

ECS 26, 141
Electronic Arts 57, 121
Esser-Soft 76

Fantasy Productions 67
Flashpoint 95
Förster 38
Frog-Soft 28
Funny-Software 11, 133, 148
Funtastic 10
Funware/ECS 113

Galaxy Software 143
Game Play 91
Games 38
Games & Videos 113
Gnadenlos GmbH 146
Gross Electronic 29
Grzywaczewski 115

Hamo 112
High-Score-Games 131

Joysoft 24
Junker Computersoftware 79

Karosoft 77
King Games 141
Kingsoft 13
Konami 135

Lifetimes/Expert-software 73

M&B-Versand 139
Markt & Technik, Buch- und Software-verlag 32/33, 50, 109, 116, 119, 124, 155, 165
Megaboink 145
Microprose 43, 45, 47
Mindscape 2. US
MR-Soft 26
Multimedia Soft 26
Munich Software Center 66

Nagl & Rohrmoser 145

Okay Soft 79

Peroka-Soft 27
Philip Morris 4. US
Power Games 95

Quicksoft 122

RH-Datentechnik 76
Rushware 7. 21, 3. US

Seven Eleven Soft 145
SkyLine 11
Soft & Sound 65
Softpower 147
Software 99 39
Software Maniacs 68
Softworld 61
Solar Games 145

Theo Kranz-Versand 91
Time Soft 41
Top 4 Software-versand 141
Toys'R'us 9

United Software 17, 55, 123

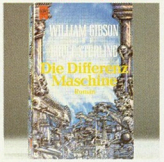
Videogames 147

Wial-Versand 62/63
World of Wonders 25

Zapp-Games 95
Zogmann 150

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Mega Versand bei.

BUCH

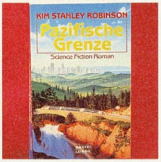


Die Differenzmaschine

Spätestens seit "Burning Chrome" ist das mit der Realität im Science-fiction-Roman so eine Sache. In der 1982 erschienenen Kurzgeschichte von William Gibson tauchte erstmalig der Begriff Cyberspace auf. Mit diesem denkwürdigen Datum verlieren die alternativen Weltentwürfe des Zukunftsromans ihre innere Glaubwürdigkeit: Der Leser kann nicht mehr sicher sein, ob er sich auf dem haltbaren Boden der Phantasie des Autors bewegt oder nur in den Hirngespinsten einer wildgewordenen Rechenmaschine umhertapst. Auch an der inneren Realität der "Differenzmaschine" kommen uns bald berechtigte Zweifel. Wir schreiben vermeintlich das Jahr 1855. Dem Mathematiker Charles Babbage ist es gelungen, eine nach dem Lochkartensystem arbeitende Rechenmaschine zu entwickeln. Bald werden diese dampfgetriebenen cybernetischen Maschinen mit der gleichen Selbstverständlichkeit eingesetzt, wie heute unsere elektronischen Helferlein. Die Industrialisierung nimmt in rasendem Tempo zu und damit auch die gesellschaftlichen Probleme. Verrat, Intrigen und politische Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Ein harter Brocken, den uns die beiden Autoren William Gibson und Bruce Sterling hier in fulminanter Wortgewalt vorsetzen. Typisch für einen Roman der beiden, verliert der Leser die zahlreichen Hauptpersonen immer wieder aus den Augen, verläuft sich im Ideengestrüpp der Autoren und wird bewußt auf falsche Handlungsfährten gelockt. Bei aller erzählerischen Brillanz von Gibson und Sterling bleibt der eigentliche Sinn des Unternehmens leider unklar. Fazit: Nachdem man 500 Seiten lang den schön verpackten Ideen der beiden gefolgt ist, ist man so schlau wie zuvor. Schade. *vw*

ISBN: 3-453-05380-X
Autor: Gibson/Sterling
Verlag: Heyne
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

BUCH



Pazifische Grenze

Der neueste K.S. Robinson-Band ist die reine "Ökotopie". El Modena, eine Kleinstadt im Südkalifornien des nächsten Jahrhunderts: Ökologische Interessen stehen im Mittelpunkt der Gesellschaft, verursachen aber dementsprechend viele Konflikte. Das Buch ist bar von Action und Gewalt — eine schöne Vision der Zukunft; doch es sprüht vor Intrigen und "Groschenroman"-Duselei. Wunderschön und herrlich traurig. *kn*

ISBN: 3-404-24151-7
Autor: Kim Stanley Robinson
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH

Der Komplize

Auch der große Dashiell Hammett hat mal klein angefangen: Seine ersten Storys veröffentlichte er in den zwanziger und dreißiger Jahren in billigen Kriminalmagazinen. "Der Komplize" vereint erstmalig neun dieser frühen Storys in einer deutschen Fassung. Selbst diese ersten Fingerübungen lassen schon die spätere Brillanz von Hammett ahnen. Besonders allen Fans sei diese kleine Sammlung ans Krimiherz gelegt. *vw*

ISBN: 3-442-41181-5
Autor: Dashiell Hammett
Verlag: Goldmann
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA
MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic	nur DM 379,-
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel	nur DM 299,-
* Grundgerät (Import)	nur DM 269,-
* CD-ROM (Import)	ab DM 799,-
Joypad Pro 2 (Dauerfeuer)	DM 49,-
Joystick Genestic (Pilotengriff)	DM 69,-
Joystick CS 3000 (Dauerfeuer etc.)	DM 89,-
Spiele Adapter (für Import Spiele)	DM 29,-
Action-Chair (Joystick Stuhl !)	DM 299,-

Auswahl neuer Spiele

Kid Chameleon
F1 Grand Prix
Winter Challenge
John Madden 92
Toki
California Games
Tecmo Soccer
Super Fantasy Zone
F1 Grand Prix
Buck Rogers
Rings of Power
Devil Crash
Task Force Harrier
Warsong (Long Raisor USA)
Master of Monster USA
Y's 3 USA

Angebote

Golden Axe	79,-	F 22 Interceptor	99,-
Hellfire	59,-	Flicky	49,-
Raiden	69,-	Golden Axe 2	99,-
Micky Mouse	79,-	Kageki	79,-
Wonderboy 3	49,-	Mega Trax	79,-
Out Run	59,-	PGA Tour Golf	109,-
Phelios	49,-	Sword Sword	89,-
Spiderman	59,-	Trampoline Terror	79,-
Gynoug	69,-	Verytex	89,-
Super Shinobi	79,-	Wrestle War	89,-
Block-Out	49,-	Zero Wings	89,-
Roadrash	89,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar. Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software

für alle Konsolen
z.B. Atari Lynx, Super NES, NEO GEO, GAME BOY, MASTER, NES

Durch große Lagerhaltung die meisten Titel

sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA
GAME GEAR

Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-

Adapter für Mastersystem - Spiele	79,-
TV - Empfänger	199,-
Wide Gear Lupe	29,-
GG Aleste	79,-
Sonic the Hedgehog	79,-
Donald Duck	79,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar. Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Achtung Sammler und Fans !

Arcade Musik CD´s

Absolute Sammlerstücke, nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar:

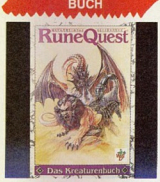
Jetzt endlich wieder eingetroffen:

Gradius 3 Symphonic
Y´s 3 Symphonic (Doppel CD)
Dragon Quest 4 Symphonic
Actraiser (Yuzo Koshiro)
Misty Blue (Yuzo Koshiro)

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Bitte gewünschtes System angeben !

WM CWM Computerversand und -shop WM
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878
* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

BUCH



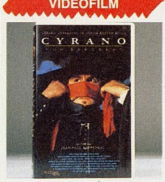
Runequest

Vorurteile sterben nie aus: Für den Nichteingeweihten ist ein Rollenspieler (die Rede ist von Brett oder besser Tableboard-Spielern) meistens ein "spinnerter" Einsiedler, der fern der Realität am liebsten zu Hause sitzt, um ein paar Monster zu versemmeln. Die meisten "normalen" Bundesbürger wären überrascht, wenn sie sich mal die Mühe machen würden und einer Rollenspielrunde als Beobachter beiwohnen. Statt solo vor sich hin zu brüten, stapfen Rollenspieler am liebsten in geselligen Gruppchen durch ein Fantasyreich — von Einsiedlertum ist nichts zu spüren.

Für den Neuling ist der Einstieg in das faszinierende Genre allerdings nicht besonders einfach: Gut ein Dutzend verschiedener Spielsysteme von ebensovielen Herstellern tummelt sich auf dem hartumkämpften Spielemarkt. Eines der ältesten und beliebtesten Spielsysteme eignet sich auch für den Neuling: *Runequest*. Der zukünftige Table-Board-Spieler sollte auf alle Fälle einen Blick auf die neu erschienene *Collector's Edition* werfen. In dem komplett ins Deutsche übersetzten Einführungswerk, findet der Neuling alles Wissenswerte über die Charaktererschaffung, die *Runequest*-Welt, Zauberei, Monster, und zum sofortigen Anspielen gleich ein schmuckes Miniabenteuer. Das Regelbuch ist in übersichtliche Kapitel unterteilt und informiert ausführlichst über die Grundvoraussetzungen für einen erfolgreichen Brettspielabend. *Runequest* hat zwar schon fast ein Dutzend Jährchen auf dem Buckel und gehört somit zu den Oldies unter den Tableboard-Systemen, hat aber nichts von der Faszination und dem eigentümlichen Flair verloren. Für mich gehört das Spiel einfach in jede gute Sammlung. Auch wenn die Wahl des Spielsystems bei den Hardcore-Fans zu einer Glaubensfrage ausartet, sollten auch Kollegen anderer Spiele einen Blick auf diesen Klassiker werfen — es lohnt sich. Erhältlich über Welt der Spiele, Frankfurt. *mh*

ISBN: **3-927-903-01-9**
Autor: **Steve Perrin & Greg Stafford**
Verlag: **Welt der Spiele**
Zirka-Preis: **60 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Cyrano von Bergerac

... ist geistreich, wortgewandt, draufgängerisch — und liebt seine Cousine Roxanne. Diese aber ist verliebt in den schüchternen Kadetten Baron Christian von Neuwiel. Der Stoff, aus dem die ganz normalen Liebesgeschichten geschneidert sind, wäre da nicht das Handikap des Helden: eine wahnwitzig große Nase, die der Bezeichnung "Gesichtserker" alle Ehre macht. Als Roxanne ihn eines Tages auch noch bittet, ihr bei der Eroberung des scheuen Jünglings zu helfen, beerdigt Cyrano endgültig seinen Wunsch, ihr seine eigenen Gefühle zu offenbaren. Entsagungsvoll, aber nicht uneigennützig, verhilft er dem Schüchterling zu seinem ersten Rendezvous, indem er unter dessen Namen wonnige Werbeworte an die Cousine schreibt. Fast fliegt der Schwindel auf, denn Roxanne zeigt sich beim Stelldichein mehr als verwundert über die geistige Flaute des Angebeteten, der in Briefen so blumige Worte zu schreiben versteht. Wieder ist Cyrano mit federgebauschtem Hut und Wortgeklirre zur Stelle und leiht dem Tumben, im Gebüsch versteckt, seine Stimme. —

Eine traurige Geschichte von Menschen, die an den Verhaltensschablonen der Gesellschaft scheitern, unmänteltt mit Degenambiente. Das üppige Sittengemälde der französischen Bevölkerung zu Beginn des 17. Jahrhunderts, als Kulisse für zahlreiche "Der Nasengestählte siegt gegen 100 Mann"-Szenen. Die Mischung klingt witzig, wäre da nicht die Sprache (verschränkte Paarreime), spielten nicht zwei Drittel der Handlung im Dunkeln: Blaue Figuren auf blauem Grund, die sich zum Blitzen ihrer Degen schneidig Paarreime um die Ohren kreuzen. Man muß es mögen. *up*

Regie: **Jean Paul Rappenau**
Produzent: **Rene Cleitmann, Michel Seydoux**
Drehbuch: **Jean Paul Rappenau**
Darsteller: **Gerard Depardieu, Anne Brochet, Jaques Weber**
Laufzeit: **ca. 138 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Concorde Video GmbH**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Hol Dir den POWER Ordner!

Nur 9,99 DM

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 20

Ja, ich will ____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name , Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Frisch aus deutscher Fertigung: das Rollenspielepos "Das schwarze Auge"

Endlich fertig: Das neue Lucasfilm-Games Adventure um den berühmtesten aller Archäologen *Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis.*

Ein neuer Stern am Simulationshimmel: Die *Aces of the Pacific* im Test.

POWER PLAY

6

erscheint am 13. Mai 1992

Der Tag geht, die *POWER PLAY* kommt... leider erst wieder nächsten Monat. Wenn alles planmäßig verläuft, gibt's im nächsten Heft den langersehnten Test über den Edelflugsimulator **Aces of the Pacific** und ein Interview mit den Programmierern. Mit von der Partie ist der peitschenschwingende Archäologe Indiana Jones in seinem neusten Abenteuer **Indy 4: The Fate of Atlantis.**

Extrem gruselig geht's in dem Spukhaus **Haunted House** zu, — was dran ist an dem Techno-Spektakel von Microprose, erfahrt Ihr ebenfalls im nächsten Heft. Wir präsentieren Euch die ersten Bilder des Sierra-Adventures **Colonels Bequest 2** und testen ausführlich ein frisches SSI-Rollenspiel. Mega-Drive-Besitzer dürfen mit dem heißen Flitzer **Super Monaco Grand Prix 2** ein paar Runden drehen, für das Super NES erwarten wir die Farborgie **Magic Sword.** Selbstredend kommen auch die Handheld-Fans nicht zu kurz: Jede Menge neuer Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiele sind unterwegs.

IBIRD

MADE BY AQUARIUS

intel inside

UNVERBINDLICHER VERKAUFSPREIS!

DM 2999.-

POWER GETWO: i386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND DEN 2 ACTION GAMES...

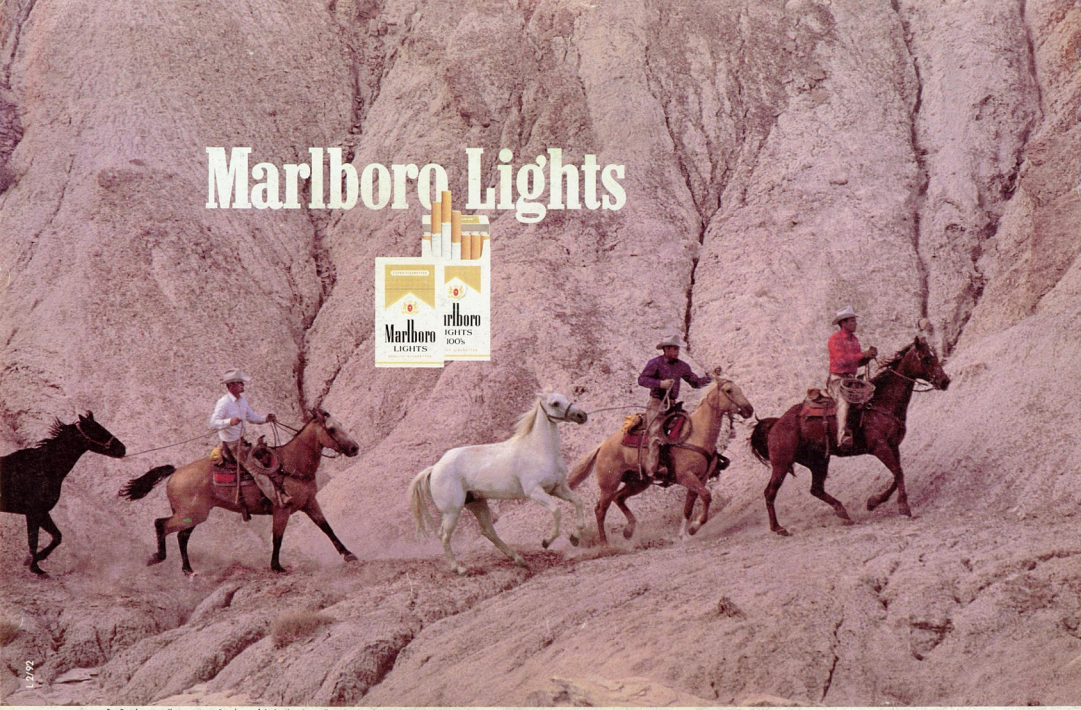
Mad TV

MONKEY ISLAND 2

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,

ASI COMPUTER

BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER-FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT UND MICROSPOT-FILIALEN.



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)